ISSN 0989-5450

AMIGA NEWS

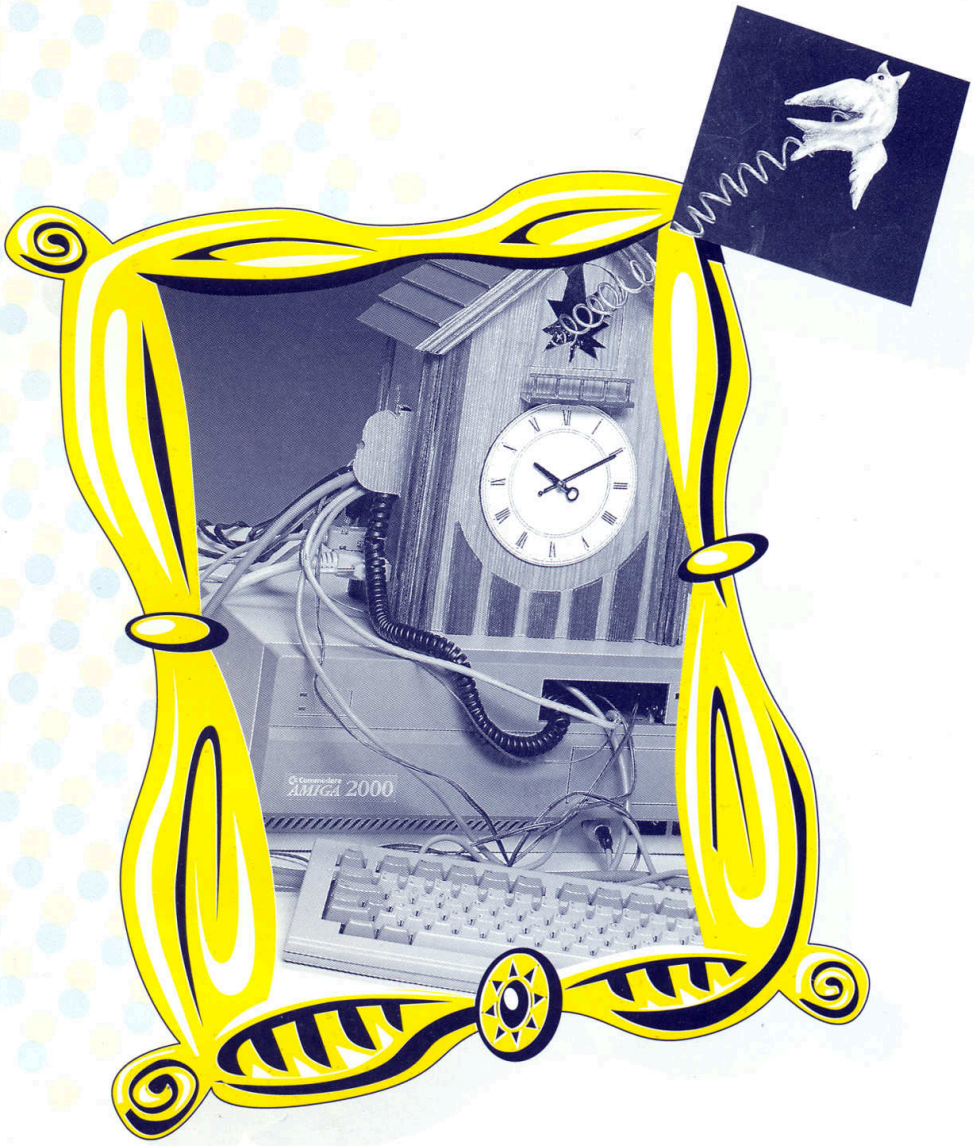
AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

TESTS: FLOPTICAL DISK, DCTV, LECTEUR AMIGA HAUTE DENSITE, RESEAU DOUBLE TALK, ART DEPARTEMENT PRO 2.0, MATHVISION, POWERPACKER 4.0, HYPERBOOK

M 4584 - 43 - 30,00 F

FEVRIER 1992 No. 43
Suisse 9.40 FS, Belgique 219FB, Canada $5.75



La chasse aux vieux coucous est ouverte.

Pour que vous démarriez 92 sous les meilleures auspices, CIS reprend tous les volatiles déplumés et arthritiques qui ont fait leur nid dans votre 2000 : contrôleurs SCSI, HardCard, kits disques durs, cartes accélératrices 68020 ou 68030 quel que soit leur marque et leur âge. Et pour que vous y laissiez le moins de plumes possible, CIS échange votre RAM 16 bits pleine de pattes contre de la RAM 32 bits 60ns.

Vous pouvez obtenir jusqu'à 3000 francs de remise sur l'achat d'une carte COMBO GVP si vous décidez de faire le ménage dans votre 2000 avant le 31 mars 92.

Contactez un des revendeurs CIS cités dans cette page et demandez lui d'estimer la reprise de vos périphériques actuels.

GVP
GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

CIS
CIS
14, Avenue HERTZ
EUROPARC
33600 PESSAC · France
Tel : +56 363 441
Fax : +56 362 846

CES REVENDEURS CIS CONAISSENT LE PRIX DE VOS VIEUX COUCOUS.

06000 NICE ASCII 93-13-08-66
13006 MARSEILLE INFOLOG 91-47-01-79
13008 MARSEILLE POINT IMAGE 91-77-95-60
17000 LA ROCHELLE M.2.I 46-41-80-58
18000 BOURGES SEQUENCE INFORMATIQUE 48-20-50-45
25400 AUDINCOURT MICRO COMPUTER DIFFUSIO 81-30-45-55
26000 VALENCE JANAL 75-55-43-16
26205 MONTELIMAR VILLARD 75-01-25-73
30000 NIMES A3 INFO OCCAS 66-76-18-81
31000 TOULOUSE VOLUMM 61-53-36-09
34000 MONTPELLIER ELECTRON 67-58-39-20
35000 RENNES MICRO-C 99-63-71-11
37000 TOURS KIMATEK 47-61-25-52
38000 GRENOBLE JANAL 76-43-10-65
42000 SAINT-ETIENNE JANAL 77-38-48-55
44018 NANTES MICRONAUTE 40-69-03-58
51100 REIMS C.T.I. 26-40-39-31
57000 METZ TECSOFT 87-32-16-43
59800 LILLE S2P 20-55-99-80
62420 BILLY MONTIGNY MICROTECH 21-20-55-00
64100 BAYONNE BAB MICRO 59-59-39-65
64200 BIARRITZ MICROVISION 59-24-33-07
67000 STRASBOURG MICRO CENTER 88 22 31 50
69003 LYON CLEMENT INFORMATIQUE 72-61-84-2
69006 LYON GELAIN 78-52-77-62
71000 MACON BOURGOGNE INFORMATIQUE 85-38-98-73
73000 CHAMBERY JANAL 79-69-02-63
74000 ANNECY JANAL 50-45-24-27
75001 PARIS ALLIANCE 1-42-86-03-44
75009 PARIS M.A.D. 1-48-78-11-65
75011 PARIS ATELIER NUMERIQUE 1-40-24-17-51
75014 PARIS PHASE INFORMATIQUE 1-45-45-73-00
76600 LE HAVRE MEGAVISION 35-43-07-38
80100 ABBEVILLE ESPACE MICRO 22-24-04-52
84000 AVIGNON AITEL 90-27-00-09
85000 LA ROCHE SUR YON FUTURO 51-46-03-64
91024 EVRY ESSONNE MAILING 1-64-97-96-54
91230 MONTGERON PHOTO FOC 1-69-40-51-69
92238 GENNEVILLIERS 8'COM 1-47-93-46-46
93200 SAINT DENIS SCAP INFORMATIQUE 1-42-43-22-78

AMIGA est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc.
COMBO et GVP sont des marques déposées de Great Valley Products, Inc. ©1991 CIS.
CIS se reserve le droit de modifier ou d'annuler son programme de reprise sans préavis.

SOMMAIRE

News	**4**
Tests hardware	
Lecteur Floptical	8
Lecteur Amiga 1.8Mo	10
DCTV	12
Réseau DoubleTalk	16
Kit Workbench 2.0	28
Test Logiciel	
Hyperbook	40
PowerFonts	62
PowerPacker	63
Spécial	
MathVision	20
Journaux hors du comun	51
A-News Video	
ADPro Version 2.0	30
DigiTiger II, DigiView	10
Interview B de F	26
Comms	
Usenet et Email	48
Programation	
Cando	59
Arexx	57
Saga de l'Amiga	32
Montage d'un Modem	46
Domaine Grand Public	66
ARGH! Des Jeux	40
Courrier	68
Les Petites Annonces	73
Les clubs et l'abonnement	74

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,** SARL au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistants de rédaction:
Michel Castel, Nicole Saunier
Secrétaire de direction:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:

Pierre Adichvili, Patrick Conconi, Guy Beteille, Gilles Bihan, Cédric Beust, Marcel Duruflé, Jean-Luc Faubert, Fireball, Léon Guilbirds, Eric Laffont, Xavier Leclerc, Mango, Malika, Fabrice Neyret, Jérôme Pagès, Christian Sager et l'équipe d'Hermès Diffusion.

COPYRIGHT NewsEdition 1992
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de CommodoreAmiga

EDITO

Seymour Dinnematin de *Science et Vie Micro* décrit l'ordinateur portable de ses rêves dans le numéro de janvier. Il voudrait:

● un ordinateur portatif d'un kilo capable de recevoir et d'émettre des télécopies, et d'émuler le minitel

● pouvoir se connecter à son ordinateur de bureau via le téléphone et voir à l'écran les icônes de ses disques durs. Il note que ce rêve est déjà une réalité pour les possesseurs du Macintosh portatif Powerbook 170 (29900FHT).

● pouvoir enchaîner des tâches automatiquement. "Tous les matins à la même heure, je veux, par exemple, qu'il se connecte de lui-même à une base de données, récupère les cours qui m'intéressent, et lance sur mon tableur la gestion de mon portefeuille boursier. Cette fois, c'est le système d'exploitation MS-DOS, avec son langage de commande, qui devance le Macintosh"

● tout çela pour 10 000F, avec 5000F de plus pour un écran en couleurs.

Il termine: "Avec, par ordre de préférence, Apple, Toshiba, IBM, mon rêve pourrait devenir réalité."

Pour ajouter un Shell au Macintosh ou une interface graphique universelle et peu gourmande à l'IBM, il faut des contorsions diaboliques de la part des programmeurs. En revanche la fondation d'un DOS qui ressemble vaguement au système de rêve décrit par Mr Dinnematin, existe déjà et se perfectionne avec le temps...

NOTRE COUVERTURE

L'image de couverture est de BdeF, elle s'appelle "Circus". Elle a été réalisée entièrement avec le logiciel TV Paint et la carte graphique VD 2001. C'est une image en 24 bits, 16 millions de couleurs. Sa taille fait 720 K et sa définition 512 par 580.pixel.

INDEX DES ANNONCEURS

APPLIMATIC	15	JESSICO	7
ATILLA	38	JMD 36-15	29
BUS PLUS	35	MEGAVISION	31
CCM	5	PHOENIX	53
CIS	2-76	SEREL	47
DUCHET	11	S2P	19
ESAT	41	VOTRE SPECIALISTE	69
FBI	37-75	TRINOLOGY	9
FREE DISTRIBUTION	39	VOXEL	23
FUTURO	27	ULTIMA	33
INTER COMPUTING	71		

ENCORE UN PROJET POUR UN AMIGA PORTABLE :)

Depuis longtemps on espérait que Commodore sortirait un jour un modèle portable Amiga. Le temps a passé et c'est finalement une société indépendante, ***Newer Technologies*** *de Kansas, USA, qui a franchi le pas. Le premier Amiga portable est (presque) né et il n'est pas de Commodore!*

Newer Technologies a annoncé la sortie d'un nouvel Amiga, vraiment transportable. L'"Amiga portable modèle 10", basé sur un processeur MC68000 cadencé à 7.14 MHZ, est compatible à 100% et équipé des ROM 1.3 ou 2.0 de Commodore. Un écran à cristaux liquides monochrome fait partie de la configuration standard. Un écran couleur sera bientôt disponible.

Un autre modèle portable 68030/24MHZ (le modèle 30) avec coprocesseur arithmétique 68882 est en cours de développement et ne sera pas annoncé officiellement avant janvier 92.

Le tout nouveau look du modèle 10 est très compact: Hauteur: 2 pouces (51 mm), longueur: 11.7 pouces (297 mm), largeur: 8.3 pouces (211 mm). Tout juste le format DIN A4. Le poids est de 3 à 6 livres selon la configuration.

Deux MEG de mémoire sont présents sur la platine avec possibilité d'extension à 8 MEG. Un bus d'expansion à 86 broches est présent en standard, ainsi qu'un lecteur de disquettes 880K. Nous n'avons que peu de détails quant à l'autonomie; celle-ci dépend entièrement de la configuration et des extensions présentes.

Des extensions seront proposées ultérieurement par Newer Technologies, à savoir un disque dur de 40 MEG externe ou 20 MEG interne, une extension mémoire jusqu'à 8 MEG et une extension PC (AT-ONCE?). Sont prévus en outre un lecteur CD-ROM, une interface de sortie son, un RAM Drive SCSI Dart II, un lecteur à bandes magnétiques externe et un écran couleur externe.

Le portable devait être présenté au salon World of Commodore show (du 6 au 8 Décembre 1991 mais ça n'a finalement pas pu se faire, sans doute pour des raisons techniques. Le prochain rendez-vous est le salon "Toronto Show".

La société Newer Technologies est très discrète pour le moment et les informations sont difficiles à obtenir, sans parler du prix qui ne nous a pas été communiqué. Les informations ci-dessus, même si elles sont probablement très proches de ce que sera le produit final sont donc à prendre avec précautions, des changements futurs pouvant toujours intervenir. Dès que de plus amples informations sur ce produit nous parviendront, vous serez les premiers informés.

Nous assistons avec émoi à la naissance du premier clône Amiga. Historique...

Il sera intéressant de voir la réaction qu'aura Commodore face à la sortie d'un compatible. Feront-ils comme IBM, qui, en tolérant la contrefaçon du PC, a permis le développement de ce qui est (malheureusement) aujourd'hui devenu le standard en micro? Ou préfèreront-ils protéger leur marche?

Mille mercis à PERP, sans qui cette nouvelle n'aurait été publiée dans AmigaNews que le mois prochain.

Léon Guilbirds.

Pas mal, mais c'est une blague..
un futur Amiga portable pourrait ressembler à celui-ci, mais pour l'instant les graphistes sont plus fertiles que les ingenieurs...

LES 2000 2.0 SONT ARRIVES

Les Amiga 2000 avec ROM 2.0 sont disponibles en France à certains endroits selon les arrivages. Apparemment il y a des acheteurs qui râlent quand ils découvrent qu'ils viennent d'acquérir un 2.0 au lieu d'un 1.3, mais si vous êtes au contraire à la recherche d'un 2.0 il faut chercher un peu. Assurez-vous que le carton clavier et le carton unité centrale sont bien assortis, car l'erreur est possible et les disquettes système sont dans l'un et le ROM Kickstart dans l'autre. Le combinaison des disquettes 1.3 et un ROM 2.0 fonctionne, mais l'inverse n'est pas vrai.

Attention, les Amiga 2000 avec ROM 2.0 sont des 2000 standards avec les circuits Agnus 1Mo et le nouveau Denise installés. Elles ne sont pas des "Amiga 2000 Plus", (la forme finale de cette dernière, si elle existe, n'a pas été annoncée par Commodore) et elles auront besoin d'une mise à jour, comme les 2000 et 500

existants, pour pouvoir accepter un Agnus similaire à celui du 3000, capable de gérer 2Mo de Chip RAM.

La bonne nouvelle est que d'après des sources Commodore-France cette mise au niveau Agnus2Mo sera très bientôt disponible dans les centres techniques agréés.

Les kits 2.0 (mise à jour de base pour tous Amiga 500 et 2000) comportant le ROM 2.0 et les disquettes et documentation du nouveau système sont attendus chez Commodore France pour la fin de ce mois (Janvier), mais nous avons déjà annoncé la même chose il y a deux mois, alors... Pour tous ces produits, aucun prix n'a été annoncé.

Les ROMs 2.0 en vente à l'AmiExpo de Cologne en Novembre étaient en fait des EPROMS et comportaient un petit fil diagonal soudé entre deux pattes. Les ROMs qui seront vendus au public en France seront des vrais ROMs, sans le fil.

L'A690

La version finale de cette "extension CDTV" pour Amiga 500 est arrivé chez Commodore France. *Il est plus beau que le prototype que nous avons photographié au World of Commodore Show à Londres. Et il comporte un bouton qui permet de démarrer avec le Kickstart du 500 ou le ROM CDTV, qui est légèrement différente. A l'arrière se trouvent:*

- des connecteurs d'entrée du son de l'Amiga et de sortie de son CDTV pour brancher sur le moniteur ou hi-fi

- le connecteur alimentation (il y a un boîtier d'alimentation externe similaire à celui de l'Amiga 500)

- une trappe d'extension. Aucun produit périphérique n'a été annoncé pour cette trappe, mais à notre avis une interface disque dur serait la bienvenue, étant donné que la connection d'un A690 sur le bus de l'A500 enlève la seule possibilité "légale" d'installation d'un disque dur (on peut installer un disque dur à l'intérieur de l'A500 mais on perd la garantie).

En Angleterre Commodore baisse le prix du ***CDTV*** de £599 à £499.

Toaster: ça monte

NewTek a relevé le prix du Toaster de $1595 à $2495, mais le nouveau logiciel système est deux fois plus important et contient 50% d'effets supplémentaires. Parmi les nouveaux modes on trouve des effets "organiques", comme des nuages, le versement de liquides, du feu, le déchirement de papier et le brisé de verre.

NewTek vend des Amiga 2000 contenant des cartes Toaster (et avec le nom Amiga caché) comme un périphérique vidéo pour les PCs et les Macintosh. Alors, si un vendeur vous propose une "périphérique de mise en page" d'une certaine taille pour votre Amiga, regardez bien sous la nappe...

Plaisir

Professional Page 2.1 est vraiment presque deux fois plus rapide en rafraîchissement d'écran que la version 2.0. C'est comme dans les pubs, mais c'est sur votre écran! Ici à *Amiga-News*, un journal fait entièrement sur Professional Page depuis le premier jour (le journal et le programme sont nés au même moment), nous sommes abasourdis. C'est comme si on avait acheté des cartes accélératrices à 50MHz (mais ça coûte beaucoup

C.C.M.
CASH &CARRY MICRO
37,Rue des Mathurins
75008 PARIS
☎ 40.16.04.02
Vente par correspondance uniquement

FEVRIER LE MOIS DU DISQUE DUR
****
52MO QUANTUM ET CONTROLEUR
PRIX CCM 2890 FRS
SYQUEST 44 MO AVEC CARTOUCHE
PRIX CCM 3890 FRS
SYQUEST 88 MO AVEC CARTOUCHE
PRIX CCM 5690 FRS
(Les syquest sont internes. Pour les externes nous consulter)
****

ETUDIANTS
LE PLAISIR ET LE TRAVAIL
AMIGA 500+ COMPATIBLE
AT286 16MHZ
LE PACK COMPREND:
AMIGA 500+ avec 1MO
Carte ATONCE® AT286 16MHZ
5280 Frs sans moniteur
7280 Frs avec Moniteur A1083S

A500+ COMPATIBLE A500
A500+ WB2.0 et 1.3 avec Selecteur
(Tous les softs Amiga Marchent avec ce systeme)
PRIX CCM 3890 FRS

MEMOIRE

4MO de Static pour A3000	2590 Frs
2MO pour A2620 A2630*	1990 Frs
2MO pour A2058, A590, DIP etc...	790 Frs
2MO pour GVP HCD	690Frs

*(Attention ces Mémoires sont à souder)

TOUTES COMMANDES PASSEE ENFEVRIER SERA HONOREE AU PRIX INDIQUE MEME SI ELLE EST LIVREE PLUS TARD EN CAS DE RUPTURE.

MULTISTARTII
Vous permet de Booter directement sur1.3 ou 2.0 et cela sans interrupteur. (Ctrl Amiga Amiga)
PRIX CCM 5O0 FRS (SansRom)

EN DEVENANT CLIENT CCM DECOUVREZ LES AVANTAGES RESERVES A NOS SEULS CLIENTS DETAILS AVEC VOTRE PREMIERE COMMANDE

LE CREDIT CCM
Vos achats à partir de 250 Frs et à votre rythme
Nous consulter pour acceptation du dossier et conditions

CONDITIONS DE VENTE
Réglement par chèque, Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 40 FRS de participation aux frais d'expédition. Les Ordinateurs sont expédiés en Port dû. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un Accord de CCM. Remboursement sans échange soumis à 30% du prix HT pour frais de restokage.

moins cher). La compatibilité avec les fichiers créés à l'aide du 2.0 n'est pas parfaite (un changement de couleur d'encre a déjà été remarqué) mais nous sommes tellement heureux que nous lui pardonnons. Et puis, nous sommes habitués...

Motorola annonce une nouvelle version économique du 68040, l'équivalent du 486SX d'Intel. Pour $185 (environ 1000F) vous avez un 68040 qui diffère du 68040 standard par l'enlèvement de la partie processeur mathématique.

Intel annonce que IBM va incorporer la technologie Digital Video Interactive (DVI) sur les cartes mères des ordinateurs PS/2. IBM a retardé la sortie de OS/2 version 2.0 à la suite de découvertes de bogues.

EVS attend la livraison des premières cartes 68040 "deuxième génération" de *Progressive Peripherals & Software* pour fin janvier, c'est à dire au moment ou vous lirez ceci. La carte **Mercury** pour 3000 comporte sa propre RAM ultra-rapide. Elle est entièrement compatible avec les deux versions de l'Amiga. 3000, 16MHz et 25MHz. Un point intéressant pour ceux qui voudraient profiter du prix moindre de la version à 16MHz en sachant que, le jour venu, ils peuvent s'acheter une carte '40 et rouler à la même vitesse que les autres... et quelle vitesse!

La version PAL de la carte couleur **Rembrandt** de Progressive est également attendue pour fin janvier chez EVS. C'est une carte haute de gamme, avec 8Mo de RAM graphique et 8Mo de RAM logiciel et définition de 1024x1024 en 16 millions de couleurs.

TurboPrint Professional est enfin disponible en version française, directement chez l'éditeur Allemand, IrseeSoft, au prix de 199DM. Un mise à jour est possible pour environ 20DM pour ceux qui ont la version Allemande. IrseeSoft cherche un distributeur en France. *(IrseeSoft, tél (19-49) 83-41-74327, FAX 83-41-12042, demander Mr Donhauser).*

Logiciels CIS

Deluxe paint IV	990F
Upgrade	
DP3->DP4	500F
DP1-2->DP4	600F
Broadcast titler	2950F
Upgrade anglais->français	490F
Elan performer 2	990F
Scala	2950F
Digiview mediastation	1995F
P.A.O	
Page setter	990F
Page set2+ fonts	1390F
ProPage 2.1	2990F
(ProDraw 2.0 offert)	
SON	
Digital sound st	990F
Utilities	
Quaterback 4 VF	490F
Quater Tools VF	690F
DOS 2 DOS	390F
MAC 2 DOS	990F

La garantie CIS, c'est la garantie des upgrades et du suivi technique des logiciels .

PROMO CIS : Achat d'1 COMBO = Reprise d'anciennes cartes

A500PLUS + Ecran Hires productivity 6490 F

A500 PLUS 2990F +pack jeux 3290 F

NEW COMBO GVP 333 : 12990 F Syquest GVP 88 Mo 6990 F GVP AT 500 : 3490 F CIS

Pieces détachées

Lecteur A2000	650F
Clavier A2000	990F
Lecteur A500	499F
Alim. A500	680F
Clavier A500	410F
Agnus(1Mo chip)	520F
Kickstart1.3	199F

Ram A3000 Static column 4Mo 2 690F
Ram A590 512K 250F
Ram A2088 2Mo 890F
SYQUEST externe + cartouche :
40 Mo 4990 F cart. sup. 580F
80 Mo 5990 F cart. sup. 950F

CARTE 24 bits 16 millions de couleurs VD 2001 : En DEMO dans nôtre Studio de Post-production VIDEO en Février.

Disquettes les 10 35F

D.C.T.V 5 490 F

Amiga 500 et 500 +

GVP HD 52 Mo/2 Mo	4 990
Ext 1 Mo chip	750
Ext. 512 Ko + Horloge	290
Lecteur 3.5 externe	550
Lect. 3.5 ext+blitz et ant.click	710
Ext. 1.5 Mo/1 Mo chip	990
Promo : ext. 512Ko + drive	800

A2000	5 290 F
A2000 + ecran	6 990 F
GVP HCD+ 105/2 Mo	5 990 F
Combo 322 -2 Mo	7 990 F
Carte 2 Mo ext. 8 Mo	1 390 F
A3000 educ	22 490 F
A3000 Unix	23 500 F
68040 PPS- A3000	14 900 F

Carte ARCHOS

Avideo12 bits	2490 F
Avideo 24 bits	4490 F
TVpaint	2360 F
Real 3D 990F	Pro 4400 F

INFOLOGS

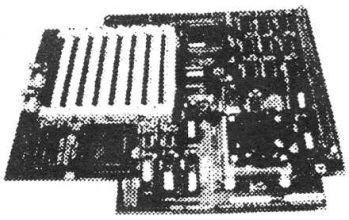
205,rue St Pierre 13005 MARSEILLE 91 47 01 79

Frais de port (nous consulter) Contre - remboursement a partir de 1000 F

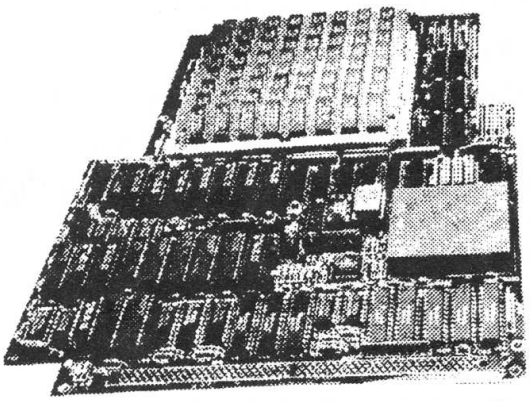
Document réalisé sur Amiga 3000 et Professional Page

AVIS AUX LECTEURS SUISSES

Le prix de l'abonnement en Suisse passera à 90FS au lieu de 76FS à partir du 1er Mars. Vous bénéficiez donc encore d'un mois pour vous abonner à l'ancien prix de 75FS. La différence entre ce prix et le prix en kiosque (12 numéros à 9.40FS) est de 36.80FS.



La carte Mercury de PP&S



La carte 68040 de GVP

CATS CD Vol 1

Commodore propose aux développeurs le premier d'une série de CD ROMS préparés par CATS (Commodore Applications and Technical Support) destinés à faciliter la tâche de programmation sur Amiga et CDTV.

- Outils de développement
- Fichiers sources
- Documentation "on-line", y compris la dernière version des *Includes et Autodocs 2.0*, géré par AmigaGuide, un programme du genre hyper-texte pour l'organisation de data. Il suffit de cliquer sur un mot-clé (par exemple le nom d'un structure) pour avoir davantage d'informations à son sujet.
- Une grande variété de fichiers IFF de toutes sortes pour le "stress testing". Si votre routine peut faire face à tous ces fichiers il est prêt à rendre service. Il y a aussi un fichier d'animation CD-XL pour tester votre production CDTV.

Ce CD-ROM serait sans doute intéressant pour tout programmeur sur Amiga possédant un lecteur CD ou un CDTV.

A propos des développeurs, CATS a décidé d'arrêter le système de conferences (Devcon) parallèles des deux côtés de l'Atlantique et d'organiser une seule conférence pour tout le monde. Le lieu proposé pour le prochain Devcon est Orlando, Floride, vert pâturage de Walt Disney. Apparemment les prix y sont moins élevés que dans les grandes villes européennes. Et il est fort possible que le prix du billet d'avion Toulouse-Orlando soit moins élevé que celui Toulouse-Milan!

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

SIMULATION TOP 295
Panza K.+Prince de Perse+Targhan
EXTRA BALL 295
Bumpy+Tennis+Sliders+Pinball Magic
MOVIES STARS 299
Dick Tracy +Moonwalker+Indiana jones
SOCCER STARS 292
E.Hughes intern.soccer+Gazza 2 +Kick off 2 + Microprose soccer
LA COMPIL' INTEGRALE 299
Lotus Turbo +Toyota Celica+Combo racer + Team Suzuki
DELTA FORCE 299
Fire forget 2 + Barbarian 2 +Knight force + Dark century
LES COLLECTORS 295
Lotus 1+Venus+J.pond+Ghouls n'ghost
STARS SIX 299
Fire forget 2+Mystical+Dark century +Swap +Crazy cars 2+Off shore warrior
FOOTBALL CRAZY 255
Kick off 2+Player manager+Final whistle
LES MAITRES DE L'AVENTURE 345
Maupiti island + Operation stealth + Voyageurs du temps
SUPER STARS SPORT 295
Beach volley +Rugby simulator +Kick off + Great court
3D SUPER STARS 295
F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command
NRJ 3 295
F16 + Double dragon 2 +Italy 90 +Welltris +Turbo out run
SUPER ACTION PACK 295
Supercars +Impossamole + Switchblade +Gary lineker + Toyota celica
SIMS PACK 362
Interceptor +Indy 500 +Submarine attack
SUPER HEROES 299
Spy who loved me +Last ninja 2 Robocop +I.Jones last crusade
SWORD AND MAGIC 245
Targhan+Barbaria 2+Crystal arborea
TOP 3 285
Tennis + Pinball +Moonblaster
LES STARS 295
Skweek + Builderland +Bumpy +Superskweek
LES JUSTICIERS 3 295
Batman +Robocop 2+Shadow warrior
OCEAN ARCADE 295
Golden axe + Narc + Off road racer Midnight resistance
OCEAN 3D 295
Manchester united. + Pro tennis tour Beach volley + Off road racer
LES COSTOS 295
Flimbo's quest +Twinlord +Monsters Rick dangerous 2
AVENTURES EXTRAORDIN. 295
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket ranger + Manoir de morteville
AIR COMBAT ACES 325
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 295
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 345
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges +Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY 295
Silent service +Gunship +P47 Thund +Carrier command+F15 StrikeEagle
KARATE ACES 295
Double dragon 1&2 + Last ninja 2 Oriental games
QUEST OF GLORY 295
Cadaver +Midwinter+Bat+Bloodwych
10 GREATS GAMES 345
Ferrari F1 +Rick dangerous +Tintin +Pic'n pile +Night hunter +Superski +Carrier comman +Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2
TOP LEAGUE 295
Speedball 2 + Rick 2 +Falcon +Midwinter + TV sport football
FUN RADIO 292
Tortues ninja + Back to the future 2 Day of thunder + Gremlins 2
TOP ACTION 225
Hard drivin + Strike force harrier Pick'n pile + Licence to kill
SUPER SEGA VOL 1 275
Shinobi + Super monaco GP +E-swat Golden axe + Crackdown
CAPCOM COLLECTION 275
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty Forgotten world +Ghouls'n ghosts +Led storm + Duel
COMPILATION FALCON 352
Falcon + Mission 1 +Mission 2
LE TEMPS DES HEROS 285
Prince of persia +North & south Moonblaster
LES STARS 285
Skweek + Buiderland +Bumpy Superskweek
SUCCES STORY 225
Bumpy + Skweek + Turbocup +Crazy shot + Space racer
TITUS ACTION 299
Off shore warrior+ Wild street + Fire and forget 2 +Galactic conqueror
PLANETE AVENTURE 295
Indi. jones avent.+Maniac mansion Explora 2+Portes du temps
MEGAMIX 275
Turrican + Chase hq Shadow warriors + Altered beast
NRJ 2 295
Mystical + Light corridor+Shuffle.cafe Crazy cars 2+Pinball magic +
STARS D'HOLLYWOOD 245
Batman +Indiana jones+Robocop +Ghostbusters 2
SUPER SIM PACK 275
Italy 90 + Snowstrike +Heavy metal +Turbo out run
ACTION PACK 265
Turrican 1+2 +Kick off +X-out

LOGICIELS JEUX

3D CONSTRUCTION KIT 375
4D BOXING 252
4 WHEELS DRIVE 252
AIRBUS A320 392
ADS + SHERMAN M4 282
AIGLE D'OR LE RETOUR 282
AGONY 252
AIR SUPPORT 252
ALIEN BREED 1MEG. 252
AMNIOS 252
ANOTHER WORLD 292
ATAC 342
AVENTURES DE MOKTAR 292
AVANTAGE TENNIS 242
BABY JO 282
BARBARIAN 2 252
BAT 2 342
BATTLE ISLE 292
BATTLE OF BRITAIN 292
BIRDS PREY 1Meg 342
BLUES BROTHERS 252
BOMBER MAN 292
BONANZA BROS 252
BOSTON BOMB CLUB 252
CADAVER DATA DISK 145
CASTLES 292
CELTIC LEGENDS 292
CHAOS ENGINE 252
CONAN 292
CRIME CITY 292
CROISIERE P. UN CADAVRE 272
D GENERATION 302
DESTINATION DANGER 292
DAEMONGASTE 292
DEUTEROS 252
DEVIOUS DESIGNS 252
DOUBLE DRAGON 3 252
DUCK TALES 252
ELF 252
ELVIRA 2 (1 MEG) 342
EPIC 252
EYE OF BEHOLDER 2 292
F15 STRIKE EAGLE 2 342
FACE-OFF 252
FATE 325
FINAL FIGHT 252
FIGHTER COMMAND 292
FIRST SAMOURAI 252
FLIGHT OF THE INTRUDER 342
FLOOR 13 292
FORT APACHE 292
FUZZBALL 192
G LOC R360 SEGA 252
GAUNTLET 3 242
GOBLIIINS 292
GUARDIANS 262
HARPOON 1.21+ SCEN 2 342
HARLEQUINS 262
HEIMDALL 1 Meg 292
HOOK 252
HUDSON HAWK 252
HUNTER 292
JOHN MADENN FOOTBALL 342
KAWASAKI 262
KILLERBALL 295
KNIGHTMARE 315
KICK OFF 2 + SCENARIO 242
KO 2 FINAL WHISTLE 125
KO 2 GIANT OF EUROP 125
KO 2 RETURN TO EUROP 125
KO 2 SUPER LEAGUE 125
KO 2 WINNING TACTIC 125
LEANDER 292
LEMMINGS DATA DISk 192
LETHAL XASS 265
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 252
LORD OF THE RINGS 292
M1 TANK PLATOON 292
MAGIC POCKETS 252
MANCHESTER UNITED Europe 252
MEGA FORTRESS 252
MEGA-LO-MANIA 292
MEGA TWINS 252
MERCENARY 3 292
MICROPROSE GOLF 342
MICROPROSE GRAND-PRIX 342
MINDWINTER 2 342
MIG 29 SUPER FULCRUM 392
MONKEY ISLAND 2(1 MEG) 292
MOONSTONE 292
MYTH 272
NASKAR 289
NO BUDIE'S LAND 262
ORK 252
OUTRUN EUROPA 252
PANZA KICK BOXING 282
PAPERBOY 2 252
PARAGLIDING 262
PARASOL STAR 252
PEGASUS 252
PGA GOLF TOUR 252
PIT FIGHTER 2 292
PLAYROOM 292
POPULUS 2 292
POWERMONGER D.DISK 145
RACE DRIVIN 242

LOGICIELS JEUX

REACH FOR THE SKIES 342
REALMS 292
RED BARON (1 MEG) 342
ROBIN HOOD 252
ROBOCOD 252
ROBOCOP 3 252
RUGBY-THE WORLD CUP 242
SHADOW SORCERER 1MEG 272
SHUTTLE 392
SILENT SERVICE 2 342
SIM CITY + POPULUS 292
SIM EARTH 252
SMASH TV 252
SNOW BROSS 252
SON SHU SI 262
SPACE ACE 2 342
SPACE CRUSADE 252
SPACE GUN 252
SPEEDBALL 2 242
SPOT 252
STARUSH 249
STEVE MAC QUEEN 252
STRATEGO 252
STORMBALL 252
SUPAPLEX 252
SUPER SKI 2 295
SUSPICIOUS CARGO 292
TENNIS CUP 2 262
TENTACLE 252
TERMINATOR 2 242
THE ADAMS FAMILY 252
THE SHOE PEOPLE 242
THE SIMPSONS 242
THUNDERHAWK AH-73M 292
THUNDER BURNER 262
TIP OFF 252
TORTUES NINJA 2 252
ULTIMA VI 292
UTOPIA 292
VIDEO KID 252
VROOM 242
WARZONE 242
WIZKID 262
WOLF CHILD 272
WOLF PACK 292
WONDERLAND 292
WORLD CLASS CRICKET 292
WORLD CLASS RUGBY 292
WRECKERS 242
W.W.F 252

UTILITAIRES

3D TOOLS 675
AMOS Français 459
AMOS COMPILER 299
AMOS 3D 349
ART DEPARTEMENT 715
AUDIOMASTER III 625
AUDIO SCULPTURE 445
BIG BANG 1499
COMPTE CHEQUE 250
DELUXE MUSIC Construc. set ... 675
DELUXE PAINT IV 849
DEMO MAKER 1MB 385
DEVPAC 2 699
DIGI-PAINT III 699
DISCOSCOPIE PRO 3.0 390
DOS 2 DOS 399
EXPRESS PAINT 425
FAMILICOMPTE 325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR .. 490
COMPILATEUR GFA BASIC 395
HARMONY 425
INFOFILE 499
KINDWORDS 2.0 415
MAXIPLAN PLUS FR. 699
MUSIC BOX A 349
MUSIC BOX B 349
MUSIC WARE 349
PACK VIDEO AND SOUND 585
PERFECT SOUND 500 725
PHOTOLAB 699
PIXMATE 525
POWER WORKS 849
PROFIL 350
SONIX 425
STUDIO 24 1290
SUPERBACK 495
TOOLBOX AMIGA 195
TRACK 24 575
VIDEO EFFECTS 699
VISTA PRO 925

BOITIERS

avec serrure+clé

BOITIER DD 50L : 50x5.25" ... 119
BOITIER DD 100L : 100x5.25" ... 149
BOITIER DS 40LB : 40x3.50" 99
BOITIER JSY 80 : 80x3.50" 109

PRIX BUDGET

AFTER BURNER 99
ARKANOID 2 99
AUSTERLITZ 99
BATTLESHIPS 99
BARBARIAN (PAL.) 99
BARBARIAN (PSY.) 99
BATMAN (CRUSADE) 99
BEACH VOLLEY 99
BLOODWYCH 99
BUBBLE BOBBLE 99
CALIFORNIA GAMES 99
CONFLICT EUROPE 99
CRAZY CARS 99
DEFENDER OF THE CROWN 99
DOUBLE DRAGON 99
DRAGON SPIRIT 99
D.THOMPSON O.CHALLENGE 99
FOOTBALL MANAGER 99
GAUNTLET 2 99
IRON LORD 99
KARTING GRAND PRIX 99
LAST NINJA 2 99
LOMBARD RAC RALLY 99
MOONWALKER 99
NORTH AND SOUTH 99
ONSLAUGHT 99
OPERATION NEPTUNE 99
OPERATION WOLF 99
PLATOON 99
PREDATOR 99
RAMBO 3 99
RED HEAT 99
ROADBLASTER 99
ROBOCOP 99
ROCK STAR 99
RUN THE GAUNTLET 99
SHERMAN M 4 99
SHINOBI 99
SHUFFLEPUCK CAFE 99
SILKWORM 99
SPEEDBALL 99
STARGLIDER 2 99
SUPER HANG ON 99
TARGHAN 99
TENNIS CUP 99
TV SPORTS FOOTBALL 99
VIGILANTE 99
WATERLOO 99
WINGS OF FURY 99
WORLD CLASS L/BOARD 99

JOYSTICKS

COMPETITION PRO 149
PRO 5000 149
QUICKJOY JUNIOR 59
QUICKJOY 3 SUPERcharger 199
QUICKJOY 5 SUPERBOARD 199
QUICKJOY VI JETFIGHTER 149
QUICKJOY TOPSTAR 279
QUICKJOY SEGA FIGHTER 199
QUICKJOY NI-5 NINTENDO 159
QUICKJOY TURBO PEDALES ... 269
QUICKJOY MEGASTAR Junior .. 139
QUICKJOY MEGASTAR 329
QUICKJOY SUPERSTAR 179
QUICKJOY TOPSTAR PC 299
CARTE JOYSTICK -> PC 159
KONIX SPEEDKING Autofire 129
KONIX THE NAVIGATOR 149
STING-RAY 149
MANTA-RAY 129
QUICKSHOT APACHE 1 89
QUICKSHOT MAREVICK 1 159
QUICKSHOT PYTHON 1 109
WICO ERGOSTICK 199

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 144
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 59
EPSON LX 800/LQ 800 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10 59
STAR LC 10 COULEUR 99

DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!

- DIGITALISE AU 1/50s TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 x 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW AMIGA 1290 F
(ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome + PhotonPaint)
VIDI RGB COLORIAGE ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS AMIGA ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

ACCESSOIRES

SOURIS GENIUS 249
EXTENSION 512K 360
EXTENSION 512K+HORLOGE .. 390
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE 999
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
ADAPT.4 JOYSTICKS 75
LECTEUR INTERNE A500 540
LECTEUR INTERNE A2000 590
LECTEUR EXTERNE 3.50" 695
EXT.MEMOIRE 1MO A500 + ... 499
EXT.MEMOIRE 512K A500 + ... 399
INTERFACE MIDI 242
ETIQUETTES 3.50" LES 100 32
Imprimante STAR LC200 coul. . 2390

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA 99
BI. DEBUT. LANGAGE MACHINE 129
LA BIBLE DE L'AMIGA 340
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc 390
GRAND LIVRE AMIGABASIC 249
GRANDLIVRE AMIGABASIC+Disc 349
LIVRE DE L AMIGADOS 149
LE LIVRE DELUXE PAINT III 145
LE LIVRE DE LA VIDEO AMIGA 195
LIVRE DES IMPRIMANTES + Disc 299
LIVRE DE LA MUSIQUE + Disc .. 199
LIVRE LECTEUR DISQUET.+Disc 299
LIVRE DE SUPERBASE PRO 169

***Adaptateur* KICKSTART 1.3 / 2.04 .... 259 Frs**
Utilisez tous vos anciens logiciels sur le nouveau **A500 *Plus***
grâce à l'adaptateur **Kickstart 1.3/2.04.**

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION + DISK MONITOR
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 595
AMIGA 2000 695

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

Disquettes 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

BOITIER PLASTIQUE 3.50".....32 F LES DIX

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par à retourner à **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ..... DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client .....

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 14-02
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration .....
NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL .....
FAX : 93.97.07.00
SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

TEST FLOPTICAL DISK

880K, 1.76 Meg, enfin l'Amiga a ses lecteurs de disquettes haute densité... Pour ceux qui ne seraient toujours pas satisfaits, Digital Micronics Inc nous propose une nouveauté intéressante, de quoi rabattre le caquet à tous les râleurs.

Le DMI Floptical Disk Drive est un lecteur de disquettes au format SCSI permettant de stocker la capacité étonnante de 20 Meg sur une disquette au format 3".

Il s'agit de disquettes spéciales (malgré leur apparence tout à fait anodine) basée sur la technologie de la lecture magnéto-optique. Quand on bouge la petite protection métallique à l'avant de la disquette et qu'on jette un coup d'oeuil à l'intérieur, on voit qu'il s'agit de quelque chose de nouveau; le disque a une couleur plus claire que celui des disquettes standard et il est presque transparent.

Nous avons essayé ce lecteur chez Essonne Mailing. La compatibilité est excellente, l'Amiga reconnait ce lecteur comme un périphérique SCSI standard (comme les drives SYSQUEST) et il est nécessaire d'effectuer un diskchange à chaque fois qu'on change de disquette. Un test sous Amax a été concluant, le drive se comporte comme un disque dur et le Mac peut même booter dessus. Une disquette formatée sous Amax pourra donc aussi être utilisée sur un Macintosh standard équipé du floptical disk. Cela peut s'avérer très pratique pour le transfert de fichiers Amiga <-> Mac (y en a marre des mini-transfert disks).

Autre aspect intéressant: Nous n'avons évidemment pas résisté à la tentation de jeter un coup d'oeuil à l'intérieur du boîtier (très bien fini, au demeurant) et nous trouvâmes avec joie une alimentation universelle 100/260 Volts à selection de tension automatique (c'est un produit destiné à l'exportation, apparemment). Nous vîmes par la même occasion que le lecteur en question a la taille d'un lecteur Amiga standard, connecté à un cable plat 50 broches au format SCSI. Cela nous confirma que ce lecteur se laisse connecter en interne dans tout Amiga doté d'un contrôleur SCSI. D'ailleurs, la version interne pour Amiga est un peu moins chère (et tellement plus pratique).

Venons-en aux performances:

Les tests suivants ont été effectués avec Diskperf (sans buffers).

Nous avons testé successivement, dans un but comparatif, le floptical disk, un disque dur Quantum 50 Meg et un lecteur de disquettes standard. Les tests ont été faits sur un A3000/25.

Ces résultats montrent que le floptical disk n'est plus rapide qu'une disquette que dans certains cas (création). Les autres tests on été à l'avantage du lecteur de disquette standard.

J'avoue avoir été un peu surpris et déçu, le floptical disk s'étant avéré plus rapide à l'emploi qu'un lecteur de disquettes. En fait, on a plutôt l'impression de travailler avec un disque dur qu'avec une disquette. Enfin, les chiffres ne se discutent pas...

Pour les fanas de détails, voici la fiche technique de la chose:

CAPACITE:NON-FORMATE	25 MEG
FORMATE	20.8 MEG
DENSITE:	23.980BPI(RLL)
TRANSFER FROM DISK:	1.6 MBIT/S
TRANSFER FROM BUFFER:	2 MOCTET/S
TEMPS DE RECH. MOYEN:	65 MS
SETTLE TIME:	15 MS
TEMPS DE DEMAR. DU MOTEUR:	750 MS
NOMBRE DE TETES:	2
DENSITE PAR PISTE:	1250 TPI
NOMBRE DE CYLINDRES:	755
NOMBRE DE PISTES:	1510
VITESSE DE ROTATION:	720 ROTMIN
CONSOMMATION:	2.5 WATT

Le floptical disk est disponible chez **Essonne Mailing** (tel 64 97 96 54) au prix de 6990 FF TTC en modèle externe et 6490 FF TTC en modèle interne. Le prix d'une disquette est de 250 FF TTC.

Un rapide calcul montre que le niveau de rentabilité de ce lecteur (comparé à un Sysquest) est atteint à partir de 100 meg (5 disquettes).

NB: F/S = FICHIERS PAR SECONDE S/S = SEEKS PAR SECONDE

	CREATION	SCAN	DELETE	SEEK/READ
FLOPTICAL	9 F/S	200 F/S	15 F/S	18 S/S
QUANTUM	39 F/S	325 F/S	128 F/S	136 S/S
DISQUETTE	4 F/S	200 F/S	43 F/S	25 S/S

CONCLUSION

La question à se poser est si ce lecteur est plus ou moins intéressant qu'un disque dur à cartouches Sysquest ou GVP.

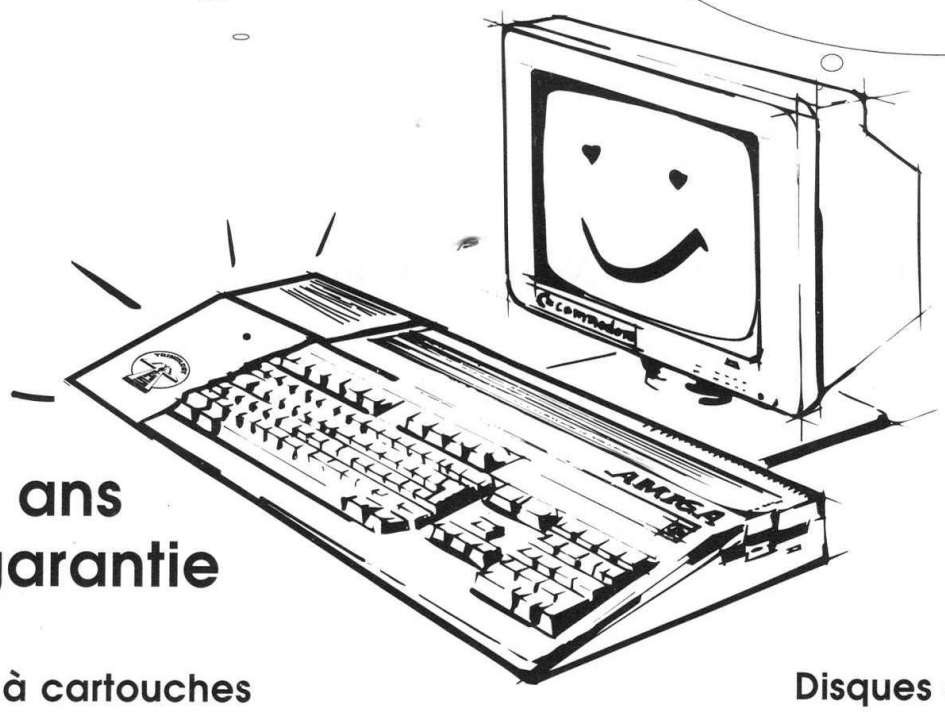
Il ne peut à mon avis être une réelle alternative à un disque dur, plus rapide, avec une capacité plus importante.

Ce produit est par contre idéal pour tous ceux qui ont un gros traffic de fichiers avec un besoin en archivage important (calcul d'images 24 bits, digits de son, archivages de fichiers Usenet, backup de disques durs etc...). On peut aussi faire des répertoires pour sauvegarder les originaux de ses logiciels et virer toutes ces disquettes encombrantes.

Léon

Lecteur à cartouche 44 MB: 4190 F

Disque dur Quantum 52 MB: 3090 F



2 ans de garantie

Lecteurs à cartouches

SyQuest pour Amiga 2000, internes, SCSI, 20 ms, Cartouche incluse

44 Mo: 4190 F **88 Mo: 5690 F**

Cartouche

44 Mo: 580 F **88 Mo: 920 F**

Lecteurs de disquettes

5"1/4, 880 Ko

avec switch 40/80 pistes **690 F**

3"1/2, 880 Ko **590 F**

nouveau!

1.56 Mo: 3.5" 990 F

Disquettes (par pack de 10)

3,5 " 29 F **5.25" 19 F**

Les logiciels de gestion des disques répondant au mom générique de BOIL3 sont particulièrement intéressants et complets.

Le logiciel francais BOIL 3 qui possède une documentation en Francais, est très interessant et complet.

Disques durs, Quantum

Amiga 500, SCSI, 17 ms, 850 Ko/s, boitier connectable, prolongation du bus Amiga et SCSI, Kickstart place pour branchement pour carte turbo et extension de memoire, 2 ans de garantie BOIL 3

52 Mo: 3090 F **105 Mo: 3990 F**

Amiga 2000, SCSI, 17ms, 850 Ko/s, silencieux, autoboot

52 Mo: 2790 F **105 Mo: 3690 F**
210 Mo: 6390 F **425 Mo: 12290 F**

Extensions mémoire

pour Amiga 500:

512 Ko **260 F**
512 Ko extensible à 2 Mo **610 F**

pour Amiga 2000:

2 Mo extensible à 8 Mo **1190 F**
4 Mo extensible à 8 Mo **1990 F**

TARIFS T.T.C.

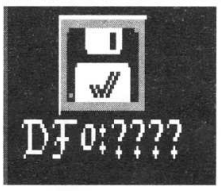
Trinology Informatique S.A.R.L.

Tarifs applicables à compter du 01.11.1991

Trinology Informatique S.A.R.L. • Téléphone.: 87.88.40.44, Télécopie: 87.85.14.91 • 23, rue Nationale, 57600 Forbach,
Règlement contre-remboursement par les P.T.T. • Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h

TEST HAUTE DENSITE

Comme nous l'avions annoncé dans le numéro de Janvier, certains Amiga 3000 sont désormais équipés d'un lecteur de disquettes Haute Densité. Ce lecteur (Chinon FB357a) créé enfin un standard pour l'utilisation des disquettes HD sur Amiga.



Je viens d'acheter un Amiga 3000 et ai découvert avec émerveillement que mon lecteur était bien un haute densité (Chinon).

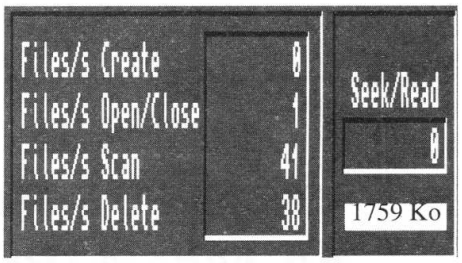
Mais quand j'ai essayé de formater une disquette HD le résultat a été un formatage normal de 880 Ko. La cause: l'Amiga 3000 est encore livré avec les "vieux" fichiers Kickstart 2.0 en version 36.143. Pour pouvoir formater convenablement en HD, le Kickstart doit être supérieur (ou égal) à la version 37.175.

Après avoir changé de Kickstart, le formatage fut effectivement de 1759 Ko, ce qui correspond au double de l'ancien formatage. Il est à noter que si une disquette normale (un seul trou) est insérée dans le lecteur, celui-ci la formate en 880 Ko.

L'astuce de ce formatage HD réside dans le fait de faire tourner le lecteur à la moitié de sa vitesse, ce qui a pour effet de doubler la capacité de chaque piste, vu que le taux de transfert ne varie pas. L'installation de ce type de lecteur ne devrait pas poser de problème sur un 2000 et même un 500 pour peu que leur Kickstart soit > au 37.175 (supposition non vérifiée).

La tentation était grande de tester les performances de ce lecteur dans des conditions d'utilisation typique. Voici les résultats de ces tests:

formatage en HD ->2'45" -> 1676Ko
formatage en HD ffs ->2'40" ->1759Ko



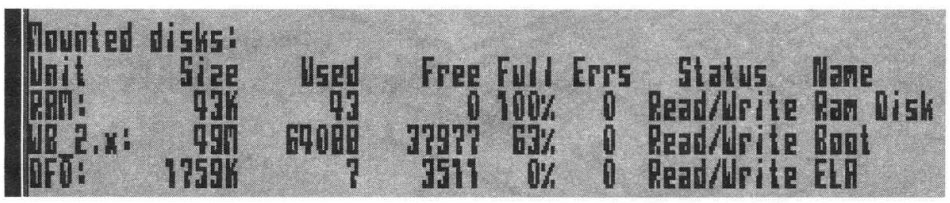
formatage HD ffs Quick ->7"->1759Ko
Chargement Fichier 360Ko ->36"
Effacement Fichier ->1.5"

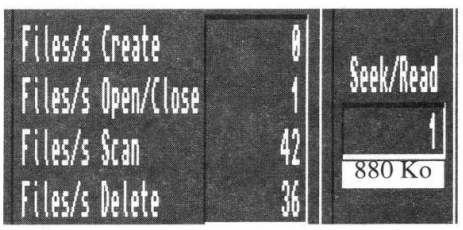
En comparaison voici un lecteur Amiga Normal:

formatage ->1'32" -> 837Ko
formatage en HD ffs ->1'30" ->879Ko
formatage HD ffs Quick ->7"->879Ko
Chargement fichier 360Ko ->37"
Effacement Fichier ->1.5"

En conclusion on peut remarquer que pour le formatage le temps est doublé. En revanche pour les manipulations courantes il ne semble pas qu'il y ai un changement de vitesse. Les deux petits écrans montrent les résultats obtenus avec Diskspeed.

Eric Laffont





DIGITIGER vs DIGIVIEW

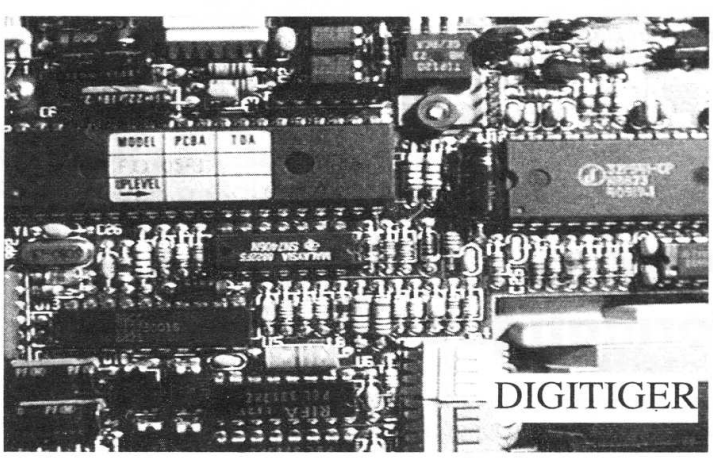
Dans notre numéro de Décembre 1991 concernant les digitaliseurs, nous avions omis de préciser que les images (Chimpanzé) qui comparaient les trois digitaliseurs provenaient d'une digitalisation couleur et que leur transformation en noir et blanc à été réalisée par le logiciel Art Départment Pro.

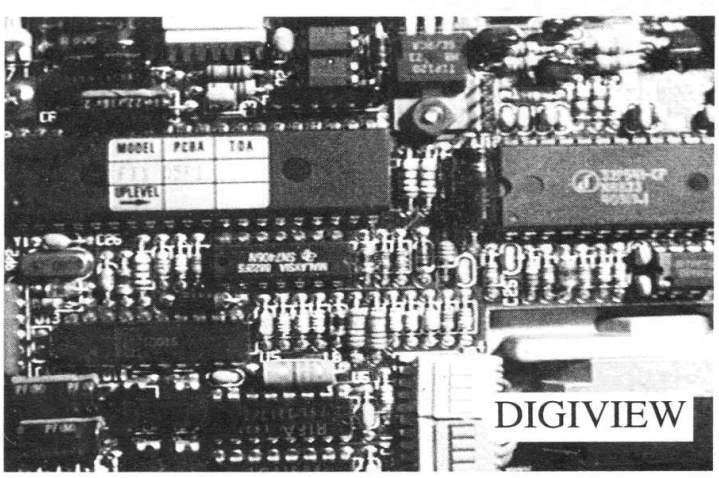
Ceci expliquera la différence de piqué d'image qui se rencontre à la vue des trois photos. Si pour des images couleurs, le **DigiView** muni du'un DG40 (filtre électronique) propose une qualité supérieure aux deux autres (**VidiChrome** et **DigiTiger**), une telle différence n'existe pas pour le monochrome. Le test du N° 41 doit être pris en compte pour des images couleurs.

Rappelons que le DigiTiger possède en standard un filtre électronique RVB (filtre séparant les composantes R,V,B d'un signal vidéo composite) alors que le Digiview nécessite en externe l'emploi d'un jeu de filtres trichrome ou l'achat d'un DG40. La durée de digitalisation couleur sur DigiView tourne autour de 60 secondes contre 20 pour le DigiTiger. Le DigiView propose une qualité de piqué d'image et un mode HAM plus net en standard.

En monochrome, le DigiTiger propose une digitalisation au rythme de 1/2 image par seconde (sur un A3000) en 320x256 et 16 gris contre une dizaine pour DigiView dans le même mode (Scan normal). La qualité des digitalisations est équivalente pour le N&B. Les deux images qui suivent ont été prises par l'intermédiaire d'un camescope dans les mêmes conditions. La résolution est de 640x512 en 16 gris. A vous de juger...

Eric Laffont





FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE !

Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780
du lundi au samedi de 8h à 19h

AMIGA

— Digitaliseur d'images VIDI-AMIGA (manuel Français). Prix : Incroyable !
— Des centaines de logiciels ludiques à partir de 50 FF
— Wargames
— Logiciels de réflexion
— Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables
— Extensions mémoire
— Digitaliseurs de son
— Amplis stéréo
— Interfaces pour programmer, bidouiller, copier :
ACTION REPLAY, SYNCHRO EXPRESS, etc...

COMMODORE 64

— Logiciels K7 aux prix les plus bas !
— Kits de réglage lecteurs K7 et Disc
— Wargames
— Nouveautés sur disquettes
— Interface ACTION REPLAY (interruption, copie, bidouille)

Minitel: 3616 AZERTY rubrique DUCHET

Téléphonez ou écrivez, EN FRANÇAIS, pour recevoir un catalogue COMMODORE 64 ou AMIGA (précisez S.V.P.)

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International (+44) 291 625 780
EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION DANS LE MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, CHEQUES LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec carte de crédit internationale !

Un Digitalisateur 24 Bits et Painter

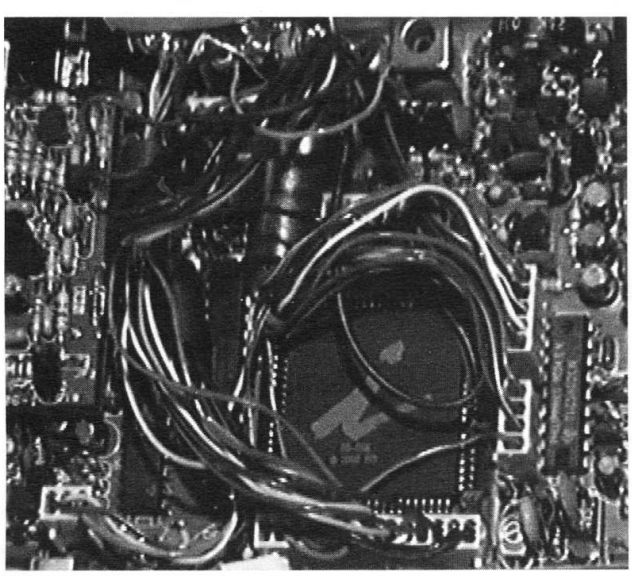
La saga des cartes couleurs 24 bits continue avec aujourd'hui un modèle des plus intéressant, le DCTV. Ce produit diffusé par Digital Création dans son pays d'origine, les Etats-Unis, se voit désormais distribué en France par CIS. De par son prix et ses performances, elle vise essentiellement le grand public qui peut voir en elle un produit très compétitif et sous certains aspects meilleur que la concurrence.

Le DCTV

Il se présente sous la forme d'un petit boîtier plastique se connectant sur le port vidéo et parallèle de votre Amiga. Le port vidéo semble logique, vu qu'il s'agit d'une carte graphique. Pour le port parallèle, c'est ici le véritable intérêt du DCTV: Il intègre dans son coeur, un digitalisateur 24 bits de qualité, mais on en parlera plus tard. Il est à signaler qu'une fois branché sur le port Vidéo, son connecteur reste disponible pour votre moniteur par exemple; Le port parallèle, lui, est désormais occupé pour la digitalisation. Il est compatible avec tous les types d'Amiga quel que soit leur âge. Un petit potentiomètre extérieur permet de contrôler la qualité du signal composite. Voilà pour l'aspect extérieur.

Passons maintenant à l'intérieur. Ayant ôté les 4 vis et ouvert l'appareil (adieu la garantie!), on découvre la machine. Elle s'articule autour d'un circuit spécialisé et d'un convertisseur 8 bits rapide. Malgré tous un fouillis de fils, on reconnaîtra les circuits d'entrée et de sortie du signal composite.

C'est sur la sortie composite que cette carte m'a semblé intéressante: il sera possible de proposer dans l'avenir une sortie RVB pour cet appareil, ce qui le rendra beaucoup plus intéressant. Après ce tour d'horizon matériel du DCTV, il ne reste plus qu'à le brancher et à découvrir ses capacités.



Le Logiciel

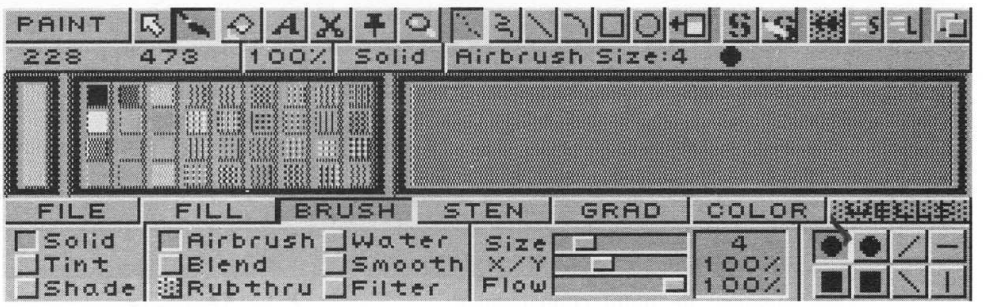
Une fois effectué l'installation de la disquette (très facile, manuel en anglais toutefois), et une connection de la carte sur un moniteur composite PAL, il ne reste plus qu'à le charger. Au premier abord, le logiciel semble bien convivial et rapide d'utilisation. Ces impressions se confirmeront tout au long de la manipulation du système. La digitalisation et le logiciel de dessin sont directement accessibles au menu principal.

La Résolution du DCTV

L'affichage plein écran d'un fichier image est de 384 x 570 pixels maximum, même s'il manipule d'une façon très intelligente les fichiers Hires (640x512 ou 744x570) en préservant tous les pixels originaux, qui apparaîtront lors de l'utilisation de la loupe. L'image chargée pourra être de 744x570 pixels. Elle sera travaillée dans cette résolution et sauvée sans perte d'information. Cependant, l'affichage par le DCTV se fera en 384x570 pixels maximum. Ici le DCTV prend un grand avantage sur le HAM-E en préservant toute l'information d'une image Hires lors de sa sauvegarde.

Le problème est que la visualisation se

fait ici aussi en Lores-Lace ce qui ne sert pas à grand chose si l'on ne possède pas une carte 24 bits capable d'afficher endu 744x570 (Hires-Lace). Quoiqu'il en soit, cette particularité va être très utile pour la partie digitaliseur que l'on découvrira un peu plus loin. Le fait que la sortie vidéo se fait en composite (et tout le monde sait que le composite "bave" plus ou moins), fait que la résolution de 384 pixels par ligne n'est pas un problème. Précisons qu'un tel appareil avec une telle sortie composite est difficilement exploitable pour un usage professionnel.

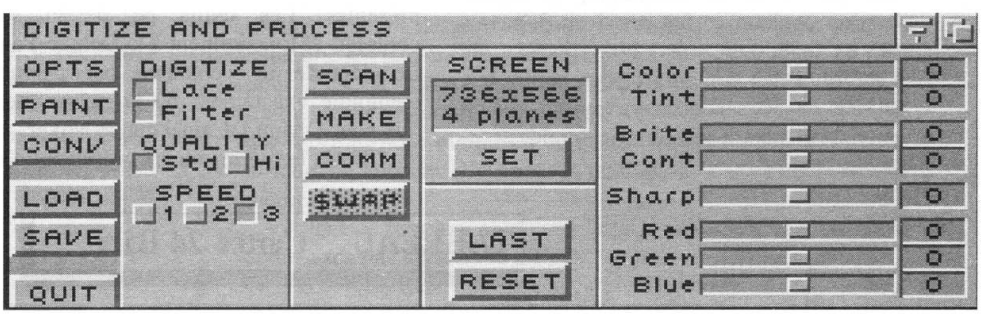


Les couleurs du DCTV

Contrairement au HAM-E (son concurrent direct), il est, lui DCTV, capable d'afficher 24 bits de couleurs (16 777 200). Le tout semble sans contraintes de proximité (sortie composite).

La palette est elle aussi de 24 bits ce qui nous autorisera des dégradés tout à fait linéaires: idyllique!... si un petit "détail" ne nous était apparu! Démonstration: Quoi de plus normal que, pour tester le 24 bits, charger une image proposant l'intégralité des 256 niveaux de gris que doit être capable d'afficher toute carte se disant 24 bits. Lors de l'affichage de cette image, les 256 gris semblent bien se trouver ici. Cependant lors de l'emploi d'un outil de modification du dessin, les 256 niveaux se transforment en 32 niveaux. Une fois l'action effectuée, ils retrouvent les 256 niveaux. Signalons que 32 niveaux de gris correspondent à une palette de 32768 couleurs soit 15 bits. Voici donc la raison de la rapidité du logiciel de dessin du DCTV. Toute action interactive sur l'image s'effectue en 32768 couleurs et une fois terminée, l'image est restaurée en 16 777 200 couleurs. Pas gênant me direz-vous, on en reparlera lors d'animations. Pour le moment cette astuce fait du painter du DCTV un des plus rapide et c'est peut-être le point le plus important pour cette application.

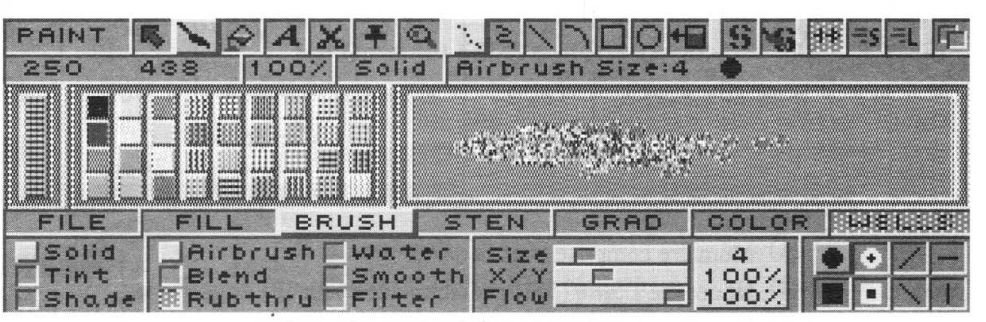
Quoiqu'il en soit et pour résumer cette partie, Le DCTV c'est 384x570 pixels en 16 777 200 couleurs et c'est vraiment un réel progrès par rapport au Ham-E.

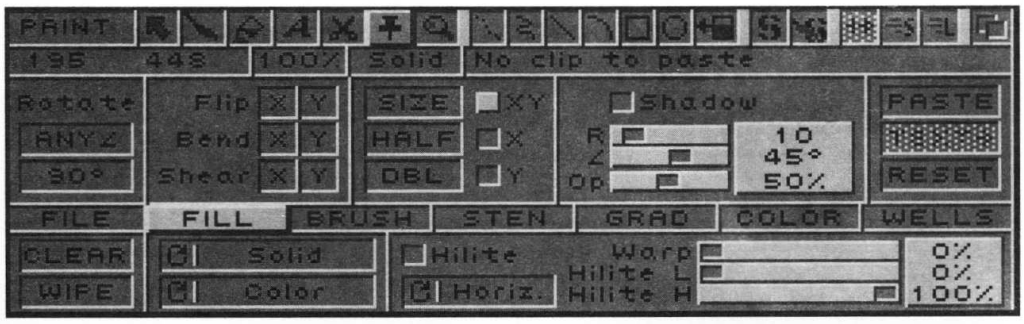


Le digitaliseur

Voici la véritable raison d'être du DCTV. Il intègre en lui un véritable digitaliseur en 24 bits, en haute résolution, suffisamment rapide, et qui lui permet une véritable fonctionnalité. Le "filtre électronique" est intégré et propose la digitalisation en à peu près 10 secondes. La résolution de 744x570 a pu être vérifiée par un affichage sur une carte A-Vidéo 24, ce qui nous a permis d'apprécier la qualité de ce module digitalisation d'après un signal composité PAL en entrée vidéo du DCTV.

Ce digitaliseur vaut à lui seul l'achat du DCTV.





Une personne de notre connaissance travaillant dans la production vidéo utilise le DCTV pour digitaliser et l'AVidéo 24 pour afficher et se trouve satisfaite de ce compromis. Le digitaliseur DCTV peut donc faire de lui un bon complément pour d'autres cartes 24 bits n'en possédant pas et pouvant afficher du Hires en RVB par exemple. Pour la technique, la digitalisation couleur se fait aussi en 3 passes (RVB) avec un très bon respect de l'équilibre des couleurs et des contrastes, le tout en 10 secondes ou moins si l'on possède une carte accélératrice rapide.

Le Painter

Comme on l'a précisé plus haut, il est extrêmement rapide et d'un emploi aisé. Bien qu'il soit affiché en composite PAL sur l'écran, il reste assez lisible et bien exploitable. Les images d'écran illustrant cet article parlent d'elles même. Au point de vue des commandes, elles sont toutes présentes. Les outils de dessin sont complets et fonctionnent à la Deluxe-Paint. Le dégradé des couleurs par exemple s'emploie exactement de la même façon que pour Dpaint IV, ainsi que le Mixer.

Toutes les autres commandes sont d'un emploi rapide et d'un apprentissage aisé. Le logiciel semble vraiment le plus performant que nous ayons testé pour ce type de cartes 24 bits grand public. Nous n'allons pas énumérer les commandes disponibles dans le DCTV Paint; elles sont trop nombreuses et peuvent se cumuler pour offrir des effets très impressionnants avec un peu de maîtrise. Les images des différents écrans éparpillés tout au long de l'article sont suffisantes pour se faire une idée. Une partie Convert existe dans le programme pour transformer les fichiers IFF en DVTV et vice-versa, avec une grande qualité dans le choix des couleurs pour leur réduction.

Rappelons que toutes les manipulations se font sur 15 bits avec une restauration en 24 bits, une fois la manipulation terminée. Cela confère à ce logiciel la qualité d'être un des plus rapide sur Amiga (pour du 24 bits). On peut comparer sa rapidité à celle de Digipaint par exemple. Notons qu'il fonctionne sans l'ajout d'une carte accélératrice avec 1 Mo de RAM. C'est donc une machine totalement opérationnelle sur des petites configurations auxquelles elle s'adresse par ailleurs.

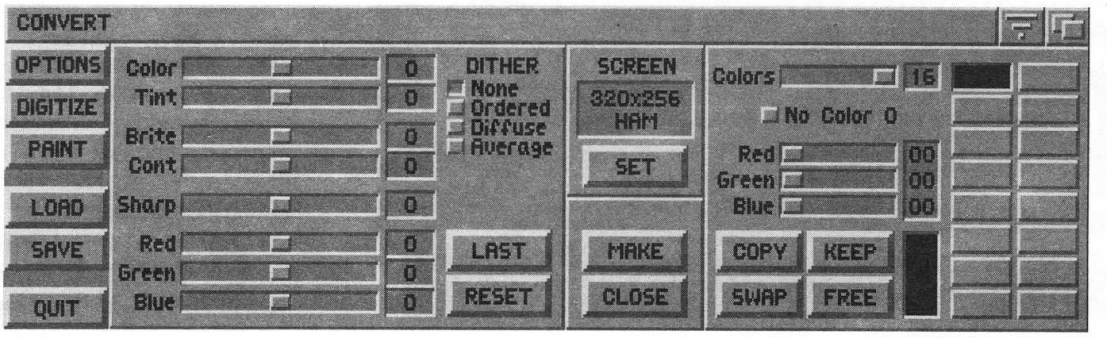
TABLEAU Cartes 24 Bits

	RAM	Graphisme	Animation	Intégration Amiga	Logiciels Futur	Dessin	Synthèse (IMAGE)	Qualité / Prix	Prix (TTC)
AMIGA HAM	AMIGA	***	******	——	********	******	***	——	——
AVIDEO 12	1.2Mo (1)	*****	*****	*******	****	***	****	******	2390
AVIDEO 24	3.0 Mo (1)	********	—— (3)	*******	****	*****	********	********	3990
HAM-E (et +)	AMIGA (2)	*****	*******	*****	******	******	******	******	3250 Ham-E 4750 Ham-E +
DCTV PAL	AMIGA	*******	*******	******	*******	*******	******	*******	5490

AVIDEO - DCTV - HAM-E

	Résolution Maxi (6)	Pixel Bits /Palette Bits	Pixels Ecran	Sortie Vidéo	Digitaliseur	Forme Pixel	Taille Fichier (7)	Formats supportés (sans conversion)
AMIGA	768x592	4 / 12 (4)	454 656	R.V.B	Non	■	70 - 130 ko	IFF 1 à 6 bits HAM
AVIDEO 12	768x580	12 / 12	445 440	R.V.B	Non	■	300 - 600 ko	IFF 1 à 24 bits
AVIDEO 24	768x580	24 / 24	445 440	R.V.B	Non	■	600 - 1300 Ko	IFF 1 à 24 bits
HAM-E (et +)	384x570	18 / 24 (5)	218 880	R.V.B	Non	▬	150 - 185 ko	IFF 1 à 24 bits HAM-E - Gif
DCTV PAL	384x570	24 / 24	218 880	Composite PAL	OUI 24 bits	▬	100 – 150 ko	IFF 1 à 24 bits DCTV

(1) Mémoire comprise avec la carte
(2) Nécessite 1.5Mo (5Mo recommandes pour IP)
(3) Non Testé (logiciel non terminé lors du test)
(4) Ne pas oubler le mode HAM et Dynamic (ces modes possèdent des contraintes de proximité pour les couleurs)
(5) Avec contraintes de proximité pour les couleurs)
(6) Information sortie Amiga
(7) Généralement constatée



Les Animations

C'est ici que le problème des 15 bits apparaît. Comme on l'a vu pour le logiciel de dessin toute action sur l'image se fait en 15 bits pour être ensuite, une fois l'action calculée et terminée, affichée en 24 bits. Le problème est qu'une animation est modifiée continuellement, ce qui a pour but de limiter le nombre de couleurs pour une animation à 32768 couleurs effectives. C'est bien mieux que du 12 bits (4096 couleurs). C'est quand même bien mieux que du 18 bits avec contraintes grâce à un savant tramage employé par les logiciels utilisant le format de sauvegarde DCTV (genre Scenery Animator). La rapidité des animations est excellente tant qu'il ne s'agit pas d'images complètes où pour ce cas, l'emploi d'une bonne carte accélératrice sera indispensable.

En Conclusion

On peut donc séparer les bons côtés du DCTV et ses défauts ainsi que faire le tour des cartes grand public que nous avons eu le plaisir de tester dans Amiga-News en remerciant leurs importateurs de nous les avoir fournis. Il est à noter que le DCTV nous à été prêté par un particulier.

Les regrets

Tout d'abord sa sortie Composite couleur PAL est d'une qualité moyenne mais suffisante pour un enregistrement VHS. L'électronique mériterait un véritable boîtier métal avec un blindage isolé sur une alimentation extérieure au moyen d'un câblage propre. Ceci permettrait de supprimer presque complètement le moirage et le parasitage sur la vidéo et donc d'améliorer la qualité finale. Peut-être un montage A-News.

La résolution n'est pas vraiment un défaut si l'on sait qu'il s'agit de 384x570 et non de 744x570 affichés. Elle reste cependant suffisante pour la sortie composite de l'appareil.

Le nombre de couleurs en Animation n'est pas 16000000 mais 32000, ici aussi cela peut être suffisant.

Les bons côtés

Le digitaliseur du DCTV est de très bonne qualité et offre une résolution à la saisie de 744x570 pixels. Il peut être sauvé ainsi, ce qui permet l'utilisation de l'image sur des cartes affichant ces résolutions en 24 bits. Ce digitalisateur est de plus très rapide et justifie à lui seul l'achat du DCTV.

La taille des fichiers est réduite. Tout comme le Ham-E, il utilise un système de registre permettant de réduire la taille d'un fichier aux alentours de 100 Ko. Cependant il n'a pas de contraintes de proximités pour l'affichage des couleurs.

Il est aussi capable de travailler sur une image virtuelle Hires et la sauver telle quelle.

Le prix est bien étudié vu l'homogénéité du système et le digitaliseur. Le nombre des logiciels acceptant le format DCTV est en plein essor.

Pour terminer, la carte (externe) qu'est le DCTV est le sérieux concurrent du Ham-E (plus ou non) et de l'Avidéo 24. Ces trois cartes se partageant le marché du grand public. Le prix de ces trois cartes étant très proche le choix sera dur. Cernez bien votre besoin. Je vais essayer de vous y aider: si vous ne faites que de l'image de synthèse et recherchez la qualité d'affichage irréprochable ou même pour du titrage vidéo de qualité, il vous faut l'AVIDEO 24, les deux autres cartes étant un peu en deçà au point de vue de la qualité d'image. Pour les personnes désirant dessiner surtout sur Amiga mais avec plus de couleurs, le Ham-E et le DCTV sont fait pour vous, avec un plus pour le DCTV grâce à son digitaliseur et le nomdre de couleurs. La meilleure des configurations reviendrait à posséder un DCTV qui servirait pour digitaliser et dessiner et une AVidéo 24 pour afficher le résultat. Le coût reviendrait à 9500 Francs quand même.

Avant de terminer signalons le prix du DCTV si vous ne le connaissez pas déjà: 5490 FTTC.

Pour vous faire une idée plus précise, notre tableau de Test est maintenant plus complet.

Eric Laffont

Le DCTV est importé en France par:
C.I.S 14 Avenue du Hertz
Europarc
33600 PESSAC
Tél: 56 36 34 41

APPLIMATIC SA

REVENDEUR OFFICIEL COMMODORE

Ruelle Thomas 252
CH-1618 Châtel-St-Denis

++41 21 9487185
++41 77 217485
FAX: ++41 21 9480748

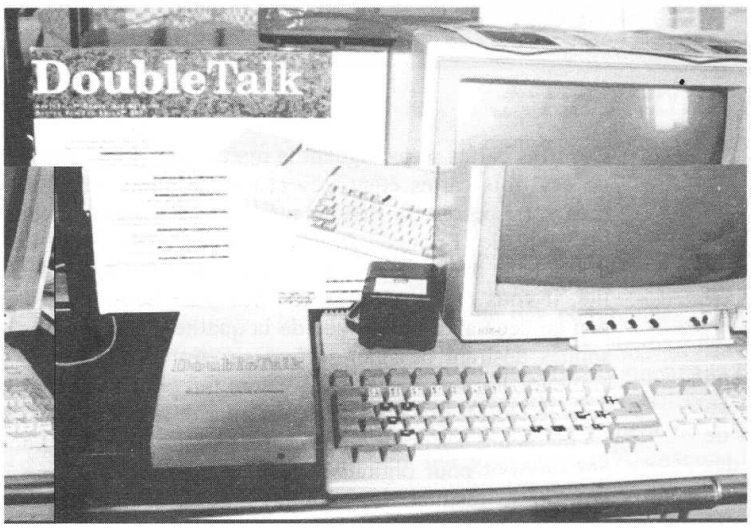
Livrable immédiatement du stock !

Demandez notre catalogue !

Descrip-	Prix (FRS)	Prix (FF) (Hors-Taxe)
AMIGA 3000, 25 MHz, DD52 Mégas	3790	14990
AMIGA 3000T, 105 Mégas, 6 Mb	5990	23990
RAM	1590	6490
HP DeskJet 500C Color + Driver	890	3590
Amiga	229	890
HP DeskJet 500	620	2480
Kickstart **ROM 2.0** Upgrade Kit	119	490
RAM **4 Mégas** pour A3000 (Static	1590	6490
column)	2900	11900
Genlock A2300	990	3950
QUANTUM **LPS 240** Mégas	1290	5200
QUANTUM **425S** 425 Mégas	9.90	39
SYQUEST interne 44 Mégas (avec 1	3990	15960
cart.)	990	3950
SYQUEST externe ...	229	890

DOUBLETALK

Un réseau compatible AppleTalk pour Amiga



Comme dit le manuel, "travailler sur un réseau est quelque chose de relativement nouveau pour les utilisateurs d'Amiga". Il est certain que la grande majorité des Amigaïstes travaillent chez eux en solitaire, et n'ont pas besoin d'un réseau. Mais un nombre grandissant d'Amiga sont utilisés en production professionnelle de graphisme et vidéo. Et d'après le courrier que nous recevons, l'Amiga a de plus en plus d'admirateurs pour ses capacités "fait-tout", sa puissance, et son adaptabilité.

Un exemple: de temps en temps on nous demande pourquoi nous ne faisons pas le journal sur Mac, comme la majorité des éditeurs.

Les deux première raisons n'ont rien à voir avec les différents avantages des deux machines:

(1) tous les fichiers que nous reçevons de nos lecteurs et correspondants sont au format Amiga. Nous pourrions les convertir pour une mise en page sur Mac, mais ce serait une complication de plus dans un bureau ou il y'en a déjà assez, merci!

(2) l'avantage de travailler en permanence sur l'Amiga est de garder un contact réel avec la machine que nous décrivons tous les mois. C'est essentiel.

Toutefois, il existe aussi de nombreux autres avantages que nous ne voudrions pas perdre on passant d'Amiga sur Mac, et deux d'entre eux sont énormes: le Shell et le système fondamentalement multitâche. Le jour ou IBM et Apple créeront un système d'une nouvelle génération qui combinera les avantages de l'AmigaDos tout en en ajoutant d'autres, nous l'adop terons sans hésiter. Par contre, tant qu'ils nous proposent des bricolages de leurs systèmes existants nous sommes contents de profiter de l'évolution logique et constante (et aussi le positionnement unique, à la fois populaire et à potentiel professionnel) de l'AmigaDos.

Voici un bon exemple: dans un réseau AppleTalk standard, un serveur est un ordinateur immobilisé dont le seul rôle est de partager ses fichers avec les autres noeuds du réseau. L'Amiga étant multitâche par nature, il peut à la fois être utilisé comme serveur et comme ordinateur de bureau.

Tout ceci pour essayer d'expliquer pourquoi il existe sur Amiga des sociétés comme Progressive Perip herals & Software (PPS) aux Etats Unis et des importateurs comme EVS en France qui investissent dans les produits à vocation professionnelle et éducationnelle.

Installation

Le réseau DoubleTalk est un des rares sur Amiga, et le seul à être compatible avec le réseau du Mac, *AppleTalk*. Il est livré avec une disquette contenant le logiciel, un manuel de 240 pages en anglais, et un manuel d'installation en français de 17 pages.

L'installation est simple, les ordinateurs étant reliés par des câbles téléphoniques avec prises standards.

DoubleTalk pour **Amiga 2000 et 3000** est une carte de pleine longueur comportant un nombre impressionant de circuits, un connecteur 9 broches à l'arrière, et un port série supplémentaire (pas encore opérationel). Une fois insérée dans l'ordinateur, on branche un petit boîtier gris sur son port arrière comportant deux prises téléphoniques.

Sur **Amiga 500** le boîtier DoubleTalk ressemble à un boîtier de disque dur externe qu'on enfiche sur le bus. Il n'y a pas de pass-thru de bus, donc pas d'option disque dur (sauf disque dur interne) sur le 500. Ce n'est pas forcément un problème car une fois branché sur le réseau, le 500 peut se servir du disque dur d'un autre ordinateur. L'alimentation est externe et intelligente: il s'allume quand il sent que le 500 a été allumé.

Les petits boîtiers gris derrière chaque ordinateur sont ensuite reliés entre eux, et le réseau est prêt à travailler.

Utilisation

Nous avons commencé ce test en mettant en réseau le vieil A500 qui a servi à créer les douze premiers numéros d'A-News (modèle 1987, clavier Qwerty) et un 2000 révision 6 qui fait actuellement une grande partie de la mise en page (avec Nicole aux commandes). Le réseau démarrait mais n'allait pas plus loin que la première exécution sur le 500 d'un programme sur le 2000. Nous avons décidé, avec le concours de l'importateur, que le problème pouvait venir de l'utilisation d'un 500 "d'avant-guerre".

Nous avons donc recommencé le test avec un *A500 Plus* fourni par Commodore. Et cette fois tout a bien fonctionné

(Ed: *C'est la première fois que Commodore France nous envoie une machine, et nous les remercions pour ce geste qui nous aidera à diffuser des informations utiles. Du même coup nous avons reçu un CDTV, et nous signalons aux importateurs et éditeurs de CD Roms que nous serons heureux de tester ces produits.*)

La première chose à faire est de copier le tiroir *Network* de la disquette DoubleTalk sur le disque dur et sur la disquette de travail de l'A500. Puis il faut décider combien de partitions, de tiroirs ou d'unités logiques (même RAM:) seront

déclarés sur le réseau. Seulement ces parties de votre système seront visibles pour les autres ordinateurs.

DoubleTalk va créer des "doubles" des tiroirs que vous avez choisis, et il vous invite à leur donner un nom. En fait, ce sont ces sosies que le réseau va voir, non les vrais tiroirs, et il est important de bien comprendre ce fait. Il en résulte qu'il faut toujours passer par le volume publié quand on fait des modifications aux fichiers ou tiroirs utilisés par le réseau. Sinon, les changements ne sont pas enregistrés par le réseau.

Déclaration d'un disque dur

Supposons que vous vouliez déclarer votre partition DH1: tout entier au réseau.

Rien de plus simple. Vous chargez le programme ***Network Manager***, vous cliquez sur l'option *Edit the File Servers* et puis sur l'option *View and update file server information*. Network Manager vous présente une liste des serveurs déjà déclarés sur votre machine (normalement vous n'en aurez déclaré qu'un seul; j'ai nommé le mien **A2000** tout simplement pour le distinguer de l'autre machine sur le réseau, l'A500 Plus). Dans notre exemple, nous cliquons donc sur *Update serveur*.

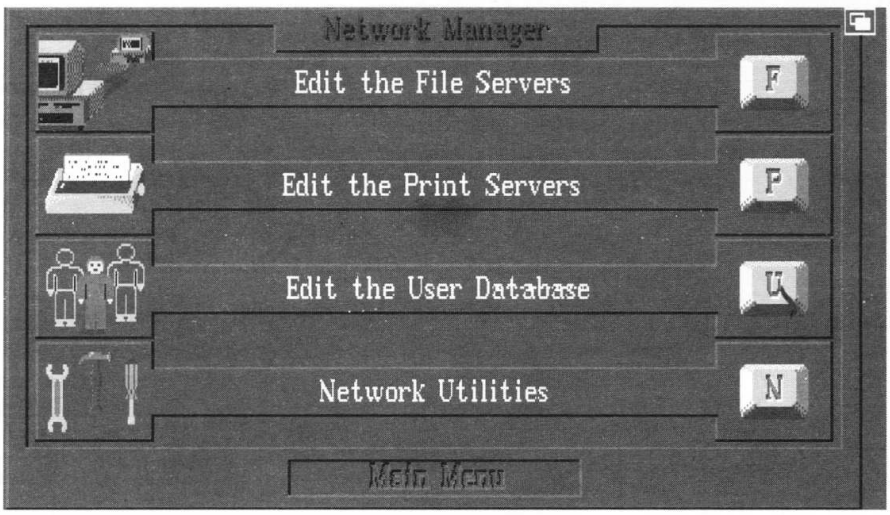
Pour commencer, choisissez le "volume" (un disque, ou partition, ou simplement un tiroir) que vous voudrez "partager" avec vos partenaires connectés sur le réseau. J'ai choisi ma partition DH1:. Maintenant il faut lui donner un nom spécial pour le réseau, car il va exister en tandem avec le vrai DH1:. Je l'ai appelé **DH1-Réseau**.

L'opération qui suit, celle de déclaration du tiroir ou volume au réseau, ("publication" dans le langage de PP&S) est facile à lancer mais peut être longue à terminer. Et pourtant elle est nécessaire chaque fois que le serveur est initialisé: c'est à dire chaque matin, ou chaque fois que vous subissez un plantage sur le serveur (mais un plantage sur une autre machine connectée au réseau n'a pas de conséquence) ou que vous coupez l'alimentation de l'ordinateur.

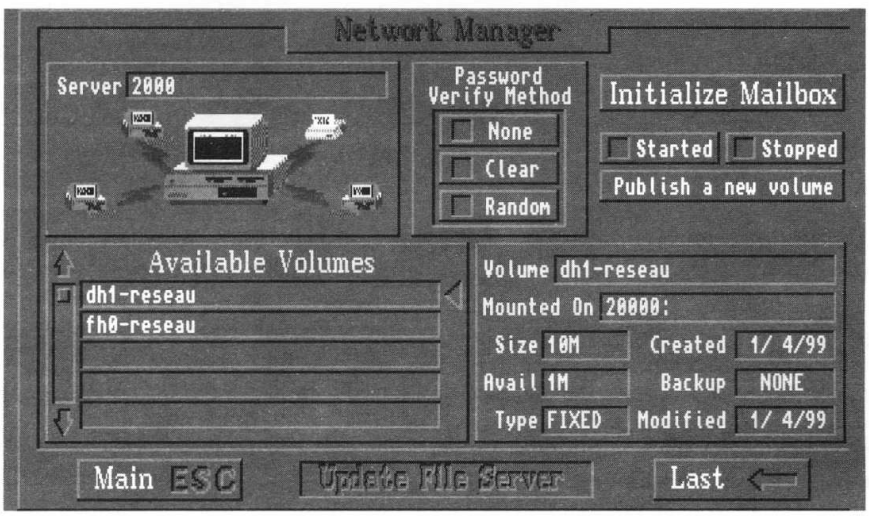
Chaque fois qu'un volume est déclaré, DoubleTalk construit une liste des tiroirs et fichiers contenus dans le volume. Il inscrit cette liste dans un fichier qui s'appelle "&fp.catalog" à cette même adresse sur votre disque. Cela rappelle les fichiers **.fastdir** que l'utilitaire ***Climate*** semait partout dans les tiroirs d'antan.

Une fois cette opération terminée, une icône de disque dur identique à l'icône de dh1: se manifeste sur le Workbench, à côté de l'original, mais avec le nom **DH1-Réseau**.

Dans le fichier *Read-Me* de PPS sur la disquette d'installation nous sommes avertis qu'un volume avec plusieurs milliers de fichiers peut prendre une dizaine de minutes à publier sur un Amiga non-accéléré. Si ceci pose un problème, PPS recommande que vous laissiez allumée en permanence votre machine, ou bien que vous limitiez à un nombre raisonnable la quantité de tiroirs et de fichiers que vous publiez sur le réseau.



L'écran principal de Network Manager



L'écran de mise à jour du serveur

Le temps de publication de *DH1-réseau:* contenant 8Mo en peu de fichiers est 20 secs avec carte 68030 à 25MHz, et 25 secs en mode 68000. Le fichier *&fp.catalog* résultant pèse 58k. Ce n'est pas bien contraignant. Par contre, le temps de publication de *DH0:* de 28Mo avec beaucoup de fichiers (en mode 68030) était de 5 minutes, et le fichier *&fp.catalog* résultant pèse 771k.

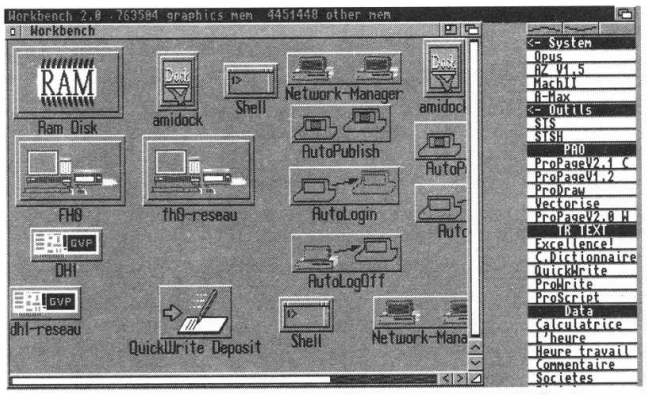
Performances

Nous avons essayé DoubleTalk à sa vitesse double (460 baud); il semblait aller deux fois MOINS vite. Le mode rapide est actuellement déconseillé par l'importateur en attendant un modification pour l'Europe (il fonctionne correctement aux USA à 460 baud).

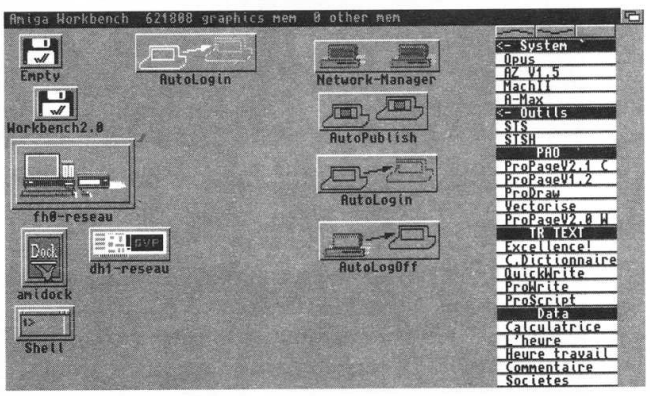
PP&S avertit que sur un système utilisant le processeur 68000, la différence en vitesse perceptible entre les deux modes n'est pas très significative. Avec des Amiga accélérés la différence est plus évidente. Notez que tous les ordinateurs sur un réseau doivent choisir la même vitesse, et que dès qu'un Macintosh est présent, le réseau doit obligatoirement tourner à la vitesse standard.

Mais la vitesse standard de DoubleTalk, au moins pour certaines opérations, est parfaitement honorable. Par exemple, le temps de chargement de DiskMaster 1.4 depuis le RAM disque de l'Amiga 500 Plus est de 7 secondes. Le temps de chargement du même programme à partir du RAM disque de l'Amiga 2000 '030 situé à deux mètres de là est de 8 secondes.

Voici un autre exemple, moins flatteur: Chargement de *DH1-réseau/Directory Opus* sur le 2000 avec 68030 = 2.5 secs.



A gauche, le Workbench de l'Amiga 2000, notre serveur



A droite le Workbench de l'Amiga 500, avec les îcones du disque dur de l'Amiga 2000

Chargement de *DH1-réseau/Directory Opus* sur le 500 = 18 secs.

Il est à noter que toutes les opérations sur le réseau, même quand elles se passent sur le serveur lui-même, sont plus lentes que sur un Amiga hors-réseau car chaque opération est accompagnée d'une écriture dans le ficher *&fp.catalog*. La gêne qui en résulte n'était cependant pas significative au cours de nos tests. A l'utilisateur de moduler la quantité d'informations disponibles sur le réseau en fonction de ses besoins en vitesse. Les performances seront très différentes selon les cas.

Utilisation d'un 2000 accéléré par un 500

Nous avons transformé notre A500 Plus en "clavier supplémentaire" de notre 2000/Stormbringer (Hurricane 68030 à 25MHz). Les deux partitions (fh0: et dh1:) du disque dur 40Mo Quantum du 2000, rempli à 60%, étaient automatiquement "publiées" sur le réseau au démarrage de la machine, sous les noms fh0-réseau: et dh1-réseau:

Cette processus de publication occupe le disque dur pendant un peu plus que cinq minutes, pendant que le fichier pour chaque volume-réseau (*DH1-réseau:* et *DH0-réseau:*) est mise à jour à partir des volumes d'origine (DH0: et DH1:). Ceci peut paraître astreignant, mais en réalité le disque dur n'est pas occupé à cent pour cent et le chargement en multitâche d'un traitement de texte ou tout autre travail se passe sans problème. Sur un Mac ou un PC il vous faudrait un système très puissant et bien organisé pour pouvoir faire ces manipulations avec un nombre très limité de logiciels, tandis que sur Amiga la logithèque toute entière s'y prête sans aucune difficulté. C'est ennuyeux de vous répéter de telles banalités, mais comme nous sommes les seuls (avec notre confrère *Amiga Revue*) à vouloir en parler, il vaut mieux qu'on se le dise de temps en temps.

A chaque plantage, ré-initialisition ou re-démarrage du 2000 cette opération de publication se répètera automatiquement. Le 500, lui, ne sera pas affecté par de tels événements, sauf pour l'impossibilité de communiquer avec la machine mère pendant la période de cinq minutes de mise à jour.

Et si les deux machines accèdaient en même temps au disque dur?

- Sur le 2000 seul le transfert de 2.4Mo de dh1: en RAM: = 15s.

- Sur l'A500, le transfert du 71k du tiroir S en RAM: = 20 s. Total 35s.

Si les deux opérations sont lancées en même temps, la première dure 22s et la deuxième 27s. Total: 49s.

Comme vous voyez, le différence est d'environ 25% dans ce cas. Mais comme le RAM: n'est pas déclaré au réseau, ce n'est peut-être pas un bon exemple. Chaque opération sur une partition ou tiroir déclaré au réseau est quatre ou cinq fois plus longue qu'une opération normale, car chaque modification de fichier doit être signalée au réseau et inscrite dans le catalog. Par exemple, l'opération "Delete dh0-réseau:test/devs

Et s'il y a un plantage sur le serveur? Un message bien poli s'affiche sur le réseau après un court délai, informant les utilisateurs que la liaison avec le serveur a été coupée. Ensuite, il faut que le serveur re-déclare ses volumes.

Pour "voir" un volume qui vient d'être re-déclaré par une autre machine il est nécessaire de quitter le réseau et puis de ré-entrer (cliquer sur l'icône AutoLogoff suivi par celui d'AutoLogin). En fait, ce n'est pas facile: chaque fois que nous avons essayé de quitter nous avons eu une demande de fermer tous les processus du réseau déjà ouverts avant de quitter. Cependant, les processus en question étaient difficiles à répérer, et il était plus simple de ré-initialiser la machine! Toutefois, dans un réseau de travail, cette opération "Logoff" serait plutôt rare.

L'utilisation de la commande **Leave Out** du WorkBench 2.0 pose un problème mineur, car les icônes laissé apparentes sur la machine serveur étaient toutes affichées sur les machines clients, et deux fois sur les machines serveurs.

Nous n'avons pas tout testé !

Doubletalk comporte un système de réseau pour imprimante. Nous n'avons pas réussi à l'installer, sûrement à cause d'un détail oublié (?), et nous ne prononcerons pas à son sujet. Le réseau comporte également des protocoles pour l'envoi de messages privés, les bases de données utilisateurs, et de nombreuses options de sécurité. Nous espérons faire un reportage sur un système réel (salle de classe?) pour mieux juger de l'efficacité et de la stabilité de DoubleTalk et nous serons contents de recevoir des adresses dans ce but!

J'ai aimé:

● La convivialité du logiciel. Il est en anglais, mais très clair.

● La stabilité du tout (sous réserve d'un test de plus longue durée).

J'ai moins aimé:

● Pour des raisons de compatibilité avec AppleTalk, DoubleTalk ne permet pas l'utilisation de noms de fichiers aussi longs que l'AmigaDos. Et quand il trouve un nom trop long, il ne permet pas de le changer; il faut recommencer l'opération en cours.

● La vitesse Double-Mac, pas encore opérationnelle.

● La sortie RS232 supplémentaire n'est pas encore opérationnelle, elle non plus.

Bruce

Distributeur en France: EVS Informatique, 15 allée du Gros Chêne, 78480 Verneuil sur Seine. Tél (1) 39-71-19-41, FAX (1) 39-65-67-02
Prix: Carte pour A2000 ou A3000: 3950FTTC
Boîtier externe pour Amiga 500: 4200FTTC

1 Pin's S2P pour 300 Frs d'achat

S2P

TÉL.: (16) 20 74 50 60

S2P ouvre sa boutique !

LES MEILLEURS SOFTWARES — LES MEILLEURS SYSTEMES — LES MEILLEURS PÉRIPHÉRIQUES

SOFTWARES

AVENTURE

FLAMES OF FREEDOM	340 Frs
RAILROAD TYCOON	340 Frs
LEMMINGS	240 Frs
LEMMINGS Const. Kit	240 Frs
GODS	290 Frs

MUSIQUE

DIGITAL SOUND STUDIO	990 Frs
PERFECT SOUND 3.0	740 Frs
MASTER SOUND	410 Frs

SIMULATION

F -117A	340 Frs
GUNSHIP 2000	340 Frs
MICROPROSE GOLF	340 Frs
GRAND PRIX	340 Frs
SILENT SERVICE II	340 Frs
F19 STEALTH FIGHTER	280 Frs
M1 TANK PLATOON	280 Frs
TURBO CHALLENGE II	199 Frs
BATTLE ISLE	240 Frs
KNIGHTS OF THE SKY	340 Frs
F 15 II	340 Frs

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	990 Frs
CG OUTLINE FONTS	1390 Frs
PROWRITE 3.2	990 Frs
SUPERBASE IV	2990 Frs
PROFIL	345 Frs
EXCELLENCE 2.0	990 Frs
KINDWORDS 2.0	420 Frs
INFOFILE	450 Frs

DESSIN

DeluxePaint IV	790 Frs
DIGI PAINT 3	690 Frs
DIGIVIEW GOLD 4	1300 Frs
3 D Const. Kit	399 Frs
Volumn 4D Junior	420 Frs
Volumn 4d Pro	2390 Frs

UP GRADE DPaint IV : Tél.

LANGAGES

AMOS VF	490 Frs
AMOS COMPILER	295 Frs
AMOS 3d	375 Frs
DEVPAC V2	810 Frs
GFA BASIC 3.0	675 Frs
GFA COMPILER	395 Frs

COMPILATIONS

BUREAUTIQUE S2P (Kindwords 2.0, Infofile, Maxiplan Plus)	1390 Frs
AIR COMBAT ACES	269 Frs
Aventures Extraordinaires	299 Frs
PLANETE AVENTURE	289 Frs

CONFIGURATION VIDEO PRO

1 AMIGA 2000 W 2.0 + 1 HCD GVP 52 Mo + 2 Mo RAM + 1 écran 1083 S + 1 GENLOCK GST GOLD 40a

~~19.750 Frs TTC~~ **16.330 Frs TTC**

Spéciale Promo !!

Extension mémoire A 500 Plus 1 Mo : 690 Frs - Lecteur externe 3'½" : 570 Frs - Joystick Manta-ray (6 micro switchs) : 129 Frs - Multistart 1.3 ou 2.0 : 590 Frs - ROM 2.0 : 270 Frs - Reprise de toute carte contrôleur pour l'achat d'une carte COMBO 322 : 2000 Frs et COMBO 333 : 3000 Frs maximum.

AMIGA 500

A 500 (OFFRE LIMITÉE) **2490 Frs**
A 500 Plus 2990 Frs

Extension mémoire avec horloge 512 k	390 Frs
Extension mémoire A 500 plus 1 Mo	690 Frs
Lecteur externe 3'1/2	570 Frs
Lecteur externe anti-virus 3'1/2	710 Frs
Disques Durs ARCHOS livrés avec 10 Mo de dom pub	
ADD 500 + HD Quantum 52 Mo	3490 Frs
Extension mémoire ADD 500	
1 Mo 500 Frs - 2 Mo 950 Frs - 4 Mo 1900 Frs	
Disques Durs GVP	Nous consulter
Disques Durs PROTAR	
AD500 HD50 52 Mo 17ms	**3.890 Frs**
Alimentation	**290 Frs**
Extension mémoire 1Mo	**490 Frs**

AMIGA 2000

A 2000 W 2.0 **5190 Frs**
A 2000 + moniteur 1083 S **6990 Frs**

Disque Dur GVP HCD + 52Q 2M.	4590 Frs
Multistart 500 et 2000 1.3 ou 2.0	590 Frs
CARTES ACCELERATRICES	
GVP A 3001 S2-50 Mhz - 4 M	16990 Frs
COMBO 322 - 22 Mhz - 1Mo	7990 Frs
COMBO 333 - 33 Mhz - 4Mo	12990 Frs
COMBO 322 - 52 Mo - 1Mo	9990 Frs
4Mo RAM 32 bits pour COMBO	3990 Frs

AMIGA Advantage A 500 Plus + Infofile + Fusion Paint + Shangaï + Spindizzy, Cadaver + Kick Off II et Bomber **3.590 Frs**

AMIGA 3000

A 3000 25 Mhz 50 Mo/2Mo **21350 Frs**
A 3000 UX 25 Mhz 100 Mo/5Mo **23500 Frs**

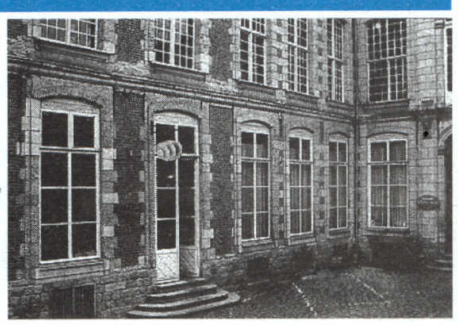
PERIPHERIQUES

Carte Archos AVidéo 12 bits + AVPaint + Opéra	2390 Frs
Carte Vortex Atonce+ 16 Mhz	2690 Frs
Moniteur Couleur 1083 S	2100 Frs
Moniteur Couleur 1084 S	2300 Frs
Carte GENLOCK A 2300	1990 Frs
DIGITALIZER + Filtre electronique	2190 Frs
Action Replay MK III - A 500 595 Frs - A 2000	695 Frs
DCTV	5490 Frs
CDTV + 5 discs	6990 Frs
IMPRIMANTES	Consultez nous

NOUVEAU

S2P ouvre sa boutique

Spécialistes sur Amiga et PC
Formation dans toute la France.
Démonstration permanente : solutions vidéo, journaux cycliques, bornes interactives



S2P Lille *61, Rue de la Monnaie* **Tél : (16) 20 55 99 80**
Heures d'ouverture : de 9 heures à 19 heures

BON DE COMMANDE

S2P 02/92

Nom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal ..... Téléphone .....

Libellé	Qté	Prix	Montant
		SOUS TOTAL	F TTC
		PORT	25 F TTC
		TOTAL	F TTC

Livraison Express par COLISSIMO

Pour un contre-remboursement ajouter 65 Frs.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 55 99 80 (de 9 h00 à 19 h00)

Date Signature

Publicités non contractuelles - Les prix s'entendent TTC

MathVision

Les mathématiques sont considérées par beaucoup comme rébarbatives. Lorsque l'on voit la manière de les enseigner, surtout chez nous, on ne peut que leur donner raison.

Notre approche classique des mathématiques consiste, à partir de concepts les plus immatériels et les plus généraux possibles, à développer des conséquences et des généralisations, sans souci aucun (bien au contraire, ce serait polluer le raisonnement) de raccorder ceci à une réalité physique quelconque. Plus c'est abstrait, mieux cela vaut. Heureusement, on en revient un peu.

Ceux qui survivent à ce traitement peuvent devenir mathématiciens, les autres décrochent très vite, et outre le fait que le manque de tout bagage mathématique peut causer certains problèmes pratiques, ils passent à côté de choses bien intéressantes, entre autres des aspects esthétiques des mathématiques quelque peu inattendus.

Les Anglo-Saxons (et en France assez souvent les physiciens) ont une approche didactique différente, partant volontiers de notions physiques et observables par tous, pour aller ensuite vers des concepts mathématiques qui, à l'arrivée, n'en sont pas moins tout aussi rigoureux que les nôtres.

En particulier, ils font plus volontiers appel à des visualisations et à des simulations que nous.

Au demeurant, l'évolution de la pédagogie moderne donne de plus en plus de place à ces techniques comme moyen de découverte et d'ancrage de la connaissance.

Les Américains utilisent volontiers les ordinateurs et calculateurs pour faire des mathématiques expérimentales, c'est ce qui a conduit Benoît Mandelbrot à faire découvrir les fractales qui portent son nom, les concepts mathématiques qu'elles recouvrent ayant en fait été étudiés par les Français Julia et Fatou au début de ce siècle.

C'est dans cet esprit d'approche expérimentale et amusante des mathématiques, que Doug Houck a conçu il y a quelques années un programme qui s'appelait Doug's Math Aquarium, lequel a évolué vers un outil splendide qui s'appelle MathVISION, que je me propose de vous présenter.

Présentation

MathVISION est un programme destiné à créer des représentations visuelles de fonctions mathématiques, des plus simples aux plus complexes, à des fins exploratoires, didactiques ou esthétiques; ceci à l'aide d'une interface utilisateur complète, d'un compilateur de fonctions puissant, et de capacités graphiques très larges. Il peut également travailler par lots grâce à une interface AREXX bien conçue.

Tout d'abord, le classique déballage. D'une boîte ornées d'images qui vous mettent l'eau à la bouche, sortent trois disquettes et un manuel d'une bonne centaine de pages.

Le programme vient en deux versions, une appelée MathVISION.FFP qui utilise la bibliothèque mathématique Motorola en virgule flottante, et un version MathVISION.IEEE qui utilise la bibliothèque IEEE et fait appel, pour certaines routines, au coprocesseur s'il y en a un. La première version est en général plus rapide et calcule sur 7 chiffres significatifs; l'autre peut calculer sur 16 chiffres, ce qui permettra, comme nous le verrons, des zooms assez profonds sur certaines fractales.

Les heureux propriétaires d'un disque dur installeront les deux versions car, selon ce que l'on fait , l'une ou l'autre est plus avantageuse. MathVISION demande une machine munie d'au moins un méga de mémoire; sur une machine de 500 K, on peut faire tourner son prédécesseur Doug's Math Aquarium avec lequel on peut déjà faire pas mal de choses.

La troisième disquette comporte des fichiers auxiliaires et des exemples, dont certains, peu documentés par ailleurs, sont d'un hermétisme profond, d'autres d'une grande simplicité, se prêtant volontiers à des manipulations expérimentales qui donnent des effets esthétiques intéressants..

MathVISION peut bien sûr s'utiliser à partir d'une des deux premières disquettes. L'installation sur disque dur se fait sans aucun problème, elle n'est même pas documentée dans le manuel ! Il suffit de cliquer sur une icône, répondre à quelques questions, c'est net, propre et sans bavure, et çà marche.

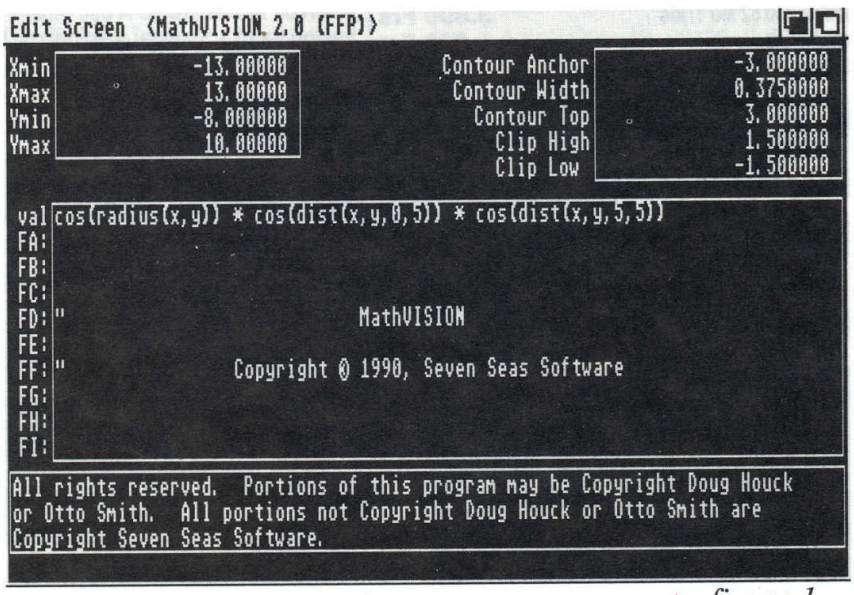


figure 1

Première approche

Une question se pose d'emblée: pourquoi encore un programme de visualisation de fonctions mathématiques, alors qu'il y en a déjà un bon nombre disponibles dans le domaine public et qu'au moyen d'un langage d'accès facile comme AMOS, on peut visualiser sans grande difficulté des fonctions mathématiques et faire de très jolis dessins? J'espère que la réponse deviendra de plus en plus évidente au fur et à mesure de notre progression dans MathVISION.

Le manuel vous met tout de suite dans l'ambiance en vous disant que faire si vous ne savez pas quoi faire de MathVISION (sic), si vous ne connaissez ni l'algèbre ni la géométrie, si vous ne savez pas ce que c'est qu'une fonction, si vous voulez faire des animations grâce à l'interface AREXX.

En fait, je répète qu'il est parfaitement possible de se servir de MathVISION sans connaître grand'chose en maths; on peut charger des images toutes faites avec leurs formules, et s'amuser à modifier les paramètres et à observer les résultats. L'image en couleurs "Fresnel" a été obtenue moyennant une modification minime "au pif", d'un des nombreux exemples fournis sur les disquettes.

En fait il vaut mieux quelques bases de math tout de même!

Lançons MathVISION et voyons comment se présente l'écran de commande (figure 1).

En haut, à gauche, les valeurs Xmin, Xmax, Ymin, Ymax correspondent au domaine que va balayer MathVISION.

Il va systématiquement parcourir les pixels de l'écran et affectera à la variable x la valeur comprise entre Xmin et Xmax qui correspond à la position horizontale du pixel courant; la même chose se passe pour y.

Pour chaque point, il va calculer une valeur, qui dépend de ce que nous aurons écrit en face de VAL, FA, FB etc, dans la grande zone centrale.

Les fonctions disponibles pour l'écriture des formules, sont représentées à la figure 2 qui montre l'écran d'aide. En positionnant le curseur sur le sigle d'une fonction, sa définition et un exemple de syntaxe apparaissent dans le bas de l'écran. On peut constater qu'elles sont d'une variété et d'un nombre impressionnants.

Ensuite, selon ce que nous aurons choisi par un menu sur lequel nous reviendrons, il va présenter sur son écran d'affichage, qui vient alors à l'avant-plan, le résultat sous l'une des trois formes suivantes:

• Simple

qui correspond à une fonction d'une seule variable y=f(x); il tracera une courbe ou une famille de courbes sur son écran d'affichage

• Contour

qui représente une fonction z=f(x,y) sous forme de lignes de niveau de couleurs différentes

• Perspective

qui représentera la fonction sous la forme "filaire" bien connue des modeleurs 3D, soit sous la forme d'une surface colorée soit en damiers, soit en tranches dont les couleurs représentent les altitudes.

En haut et à droite, nous trouvons un cadre dans lequel s'affichent des valeurs correspondant à:

• Contour Anchor:

"ancrage du contour ", définit la ligne de niveau la plus basse que nous souhaitons voir afficher

• Contour Width :

définit la gamme de valeurs de Z qui correspondra à l'utilisation d'une couleur de la palette

• Contour Top:

définit la ligne de niveau la plus haute à afficher

• Clip High et Clip Low

définissent les mêmes valeurs pour le mode perspective.

On peut définir soi-même ces valeurs, ou laisser au programme le soin de proposer des valeurs qui donneront une image utilisable, à condition bien entendu que la définition de la fonction Z donnée dans le cadre central vaille quelque chose !!!

Enfin, la zone du bas est destinée à recevoir un commentaire.

En résumé, on décrit une fonction, on donne un intervalle pour la ou les variables, et on affiche soit la courbe pour une fonction d'une variable, soit une série de contours (lignes de niveau), soit une surface en perspective pour une fonction de deux variables, le tout en définissant l'utilisation des couleurs pour l'affichage.

La figure 3 donne un exemple simple, il s'agit de la fonction:

z x*sin(y) + y*sin(x)

dans la région

(-10,10,-10,10)

dessinée en mode **"Contour"** avec le mode **"Perspective"** (opion filaire) en surimpression.

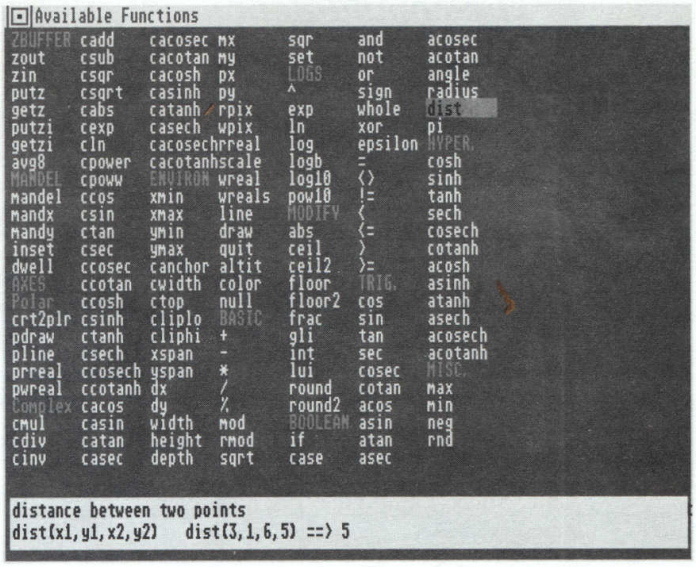


figure 2

Bien sûr c'est plus joli et plus parlant en couleurs.

Dans le mode **"Perspective"**, la touche TAB enclenche un cyclage des couleurs, le mouvement se faisant dans le sens de l'écoulement des eaux sur la surface, ce qui permet de localiser les bosses et les creux.

Tout l'intérêt de MathVISION se trouve dans le nombre immense de possibilités de jouer sur tous ces paramètres, dans la puissance du compilateur de fonctions qui gère ce qui est écrit dans la zone centrale et dans les modalités de traitement des résultats par une utilisation sophistiquée de la palette des couleurs.IL n'est pas possible de décrire dans un article de quelques pages toutes les possibilités offertes par les différents menus.

Il n'y a pas beaucoup de limites à ce que l'on peut faire, en se rappelant bien qu'il s'agit de représenter des fonctions de la forme:

Z=f(x,y) univoques, c-à-d pour lesquelles à chaque couple **(x,y)**, ne correspond qu'une valeur de **Z**.

Autrement dit, ne vous attendez pas à pouvoir représenter une sphère en 3 dimensions. Ce n'est pas un programme de ray tracing !

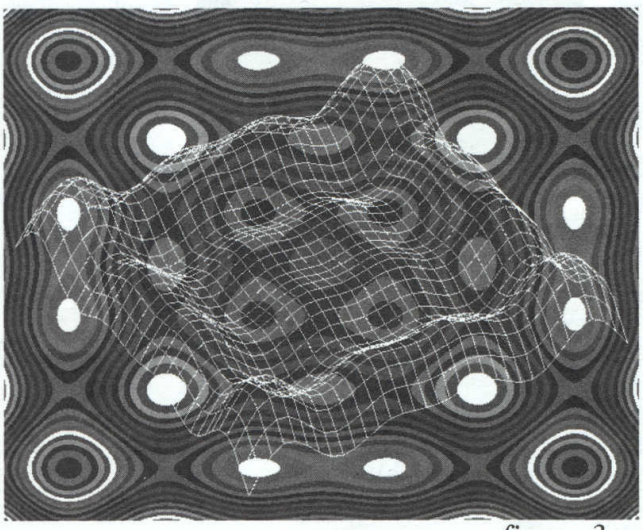


figure 3

Le compilateur de fonctions

Dans le rectangle central de l'écran de contrôle, nous avions noté la présence de lignes libres intitulées Val, FA, FB etc jusque FI.

Dans la ligne Val est évalué le nombre z qui va définir une altitude, et donc, en mode **Contour** , la couleur du pixel tracé et en mode **Perspective** , la hauteur et la couleur du point affiché.

Comme nous le savons déjà, MathVISION va parcourir l'écran, ligne par ligne, en faisant correspondre à chaque pixel des valeurs x et y qui dépendent des valeurs Xmin, Xmax, Ymin, Ymax que nous avons imposées.

Un cas simple

Mettons dans Val l'expression sqrt (x^2+y^2). Nous obtenons des ellipses concentriques. Pourquoi pas des cercles? Parce que notre écran fait 640 x 512 pixels, il n'a donc pas un rapport hauteur-largeur (aspect ratio) de 1. Pour obtenir des cercles, nous donnerons comme limites pour x de -1.25 à 1.25 et le tour est joué (fig 4).

Voyons ce que cela donne en perspective: pas de surprise, c'est un cône, nous

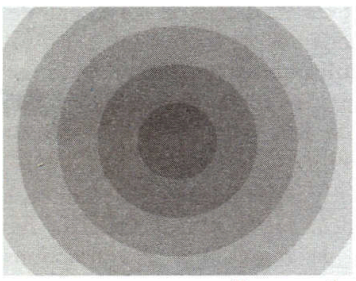


figure 4

retrouvons pour les diverses bandes d'altitude les nuances de gris de l'image en **Contour**, on voit bien qu'il s'agissait de lignes de niveau (fig 5).

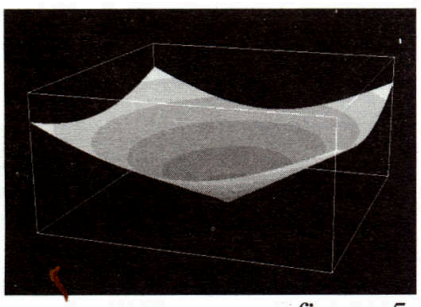


figure 5

Quelque chose de plus intéressant

Sur un plan d'eau faisant 20m par 20m, jetons un gros caillou, et laissons tomber en un autre point un galet plus petit. Pour cela, nous écrivons dans Val:

```
1.5*cos(dist(x,y,-10,3)+
        cos(5*dist(x,y,12,-15)
```

Nous créons ainsi une onde sinusoïdale d'amplitude 1.5, centrée en -10, 3 et une autre onde sinusoïdale d'amplitude 1, mais de période 5 fois plus courte que la première, centrée en 12, -15.

La figure en plan montre bien les ondes concentriques et leur schéma d'interférence (fig 6).

Notre exemple n'est pas très réaliste. Un caillou qui tombe dans l'eau cause l'émission de quelques rides qui s'éloignent en diminuant d'amplitude.

Nous allons nous servir des autres lignes FA, FB etc. Ces lignes peuvent contenir une constante, une fonction ou une expression, ce terme étant pris dans le même sens qu'en programmation classique.

Voici ce que nous écrirons :

```
Val  fa + fd
FA   if(fi<18,0,fb)
FB   if(fi<30,fc,0)
FC   1.5*sin(2*fi)*(fi-18)/12
FD   if(fh<10,0,fe)
FE   if(fh<24,ff,0)
FF   sin(3*fh)*(fh-10)/14
FG
FH   dist(x,y,12,-15)
FI   dist(x,y,-10,3)
```

Le choix des valeurs des paramètres s'est fait par tâtonnements, pour obtenir une image parlante.

En Val, nous demandons l'addition des deux ondes;

en FA et FB, nous forçons le résultat à 0 à l'extérieur d'une bande

comprise entre les rayons 18 et 30, pour la première onde;

en FC ,nous décrivons l'oscillation, avec une amplitude qui croît linéairement entre des deux rayons (petite simplification malhonnête mais suffisante dans notre cas)

en FI nous calculons la distance entre le point courant et le centre de l'onde.

Ensuite nous faisons la même chose pour le deuxième caillou.

Nous faisons un premier tracé en mode **Contour**, ce qui grâce à la fonction **Analyse**, nous permettra de repérer le point le plus haut et le point le plus bas de la fonction et de déterminer les valeurs à donner à **Clip Low** et **Clip High.**

Après quoi nous lançons le mode **Perspective**, le résultat est en fig 7.

Fonctions mathématiques esthétiques

Il y a des fonctions mathématiques d'expression relativement simple qui donnent de très jolies images.

Voyez les images en couleur "Miroir de Cantor" et "Fresnel".

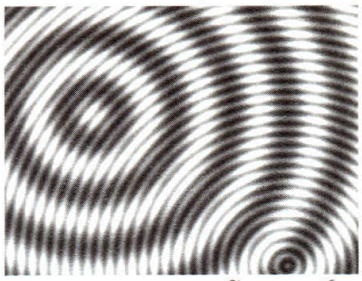


figure 6

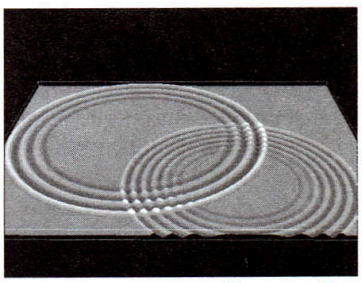


figure 7

Raffinements

Le compilateur de fonctions exécute ses lignes de haut en bas, sauf lorsqu'une ligne comporte un appel à une autre, comme c'était le cas dans notre dernier exemple.

Normalement, le résultat de nos calculs sort en VAL, c'est cette valeur que prend MathVISION pour colorer ses pixels.

Mais on peut procéder autrement.

On peut écrire des fonctions

Null(.....) qui ne retournent aucune valeur, mais qui peuvent contenir des instructions particulières, comme écrire un pixel d'une couleur donnée à un endroit donné de l'écran, ou lire le numéro de la couleur d'un pixel et s'en servir dans un calcul. Ceci permettra par exemple de faire des anamorphoses.

Un cas d'utilisation de ces fonctions Null consiste à utiliser la fonction STIPPLE du menu CONTOUR, qui annule le balayage automatique de tout l'écran. En promenant la souris sur l'écran, les coordonnées du point courant sont lues, un calcul est fait et éventuellement un tracé, qui dépendra par conséquent du point où l'on se trouve.

L'exemple suivant illustre cette possibilité: sur le segment compris entre deux positions successives du pointeur, on trace un triangle dont le troisième sommet est situé dans la direction opposée à celle du centre de l'écran, ce sommet étant lui-même d'autant plus éloigné que les points de départ sont eux-même éloignés du centre.

Je vous fais grâce du détail des formules, la fig 8 donne un dessin effectué par cette méthode.

La Newsletter envoyée aux clients qui ont retourné leur fiche d'enregistement, donne les formules, au demeurant assez simples, pour réaliser un "Spirograph"

(marque déposée), mais au lieu d'avoir une roue externe et une interne, on a en plus une roue intermédiaire, ce qui offre des possibilités bien plus étendues .

Il n'y a pas beaucoup de limites à ce qu'on peut faire avec ces outils-là. De plus, on peut jouer sur la trame que composent les pixels pour obtenir d'intéressants effets de moirage.

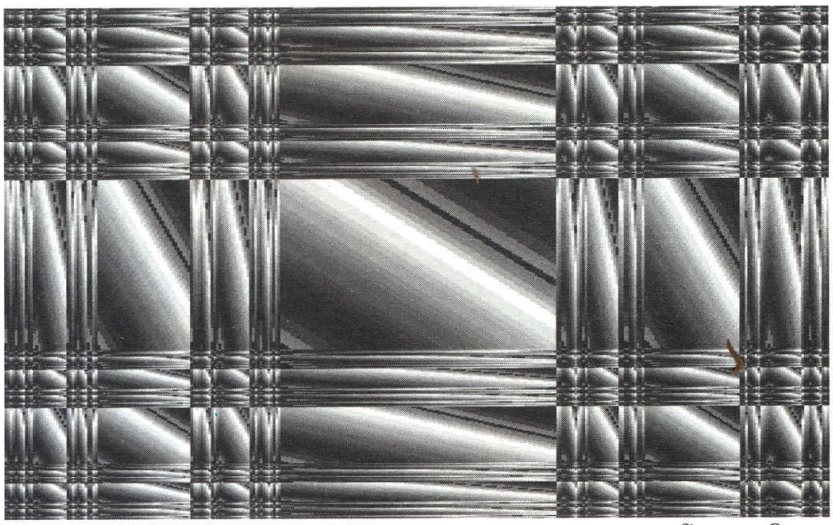


figure 8

Récursivité

Une caractéristique intéressante de l'ordinateur est la faculté de faire des calculs par itération. Si je veux par exemple calculer la 7ème puissance d'un nombre x, je puis utiliser une méthode "analytique" :

```
input x
print exp(7*log(x))
```

La technique itérative consiste à écrire

```
input x
P=1
for i=1 to 7
P=P*x
next
print P
```

A noter que pour calculer une factorielle par exemple, il n'y a pas de méthode analytique, il faut procéder par itérations.

La technique récursive offerte par MathVISION est:

```
Val  fa(x,10)
FA   if(a2>=1,a1*fa(a1,a2-1),1)
```

Ceci demande un petit mot d'explication sur les notations de MathVISION . Lorsque dans une ligne Val, FA, FB etc. on définit une fonction de plusieurs arguments, leurs valeurs sont stockées dans des variables dénommées a1, a2, a3 etc. et c'est sous ce nom qu'on rappelle ces arguments dans les autres lignes.

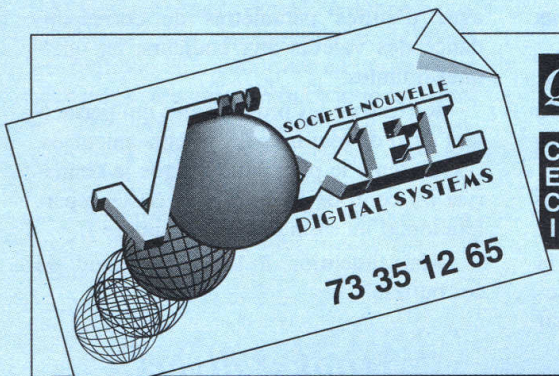
La technique employée ici est dite récursive car on voit que la fonction fa s'appelle elle-même.

Au commencement, le compilateur voit qu'on le renvoie à la ligne 2, pour calculer une fonction fa de deux arguments, x et 10. 5 On veut dans le cas de l'exemple calculer 10!).

A la deuxième ligne, la fonction fa consiste à vérifier que le paramètre a2, qui joue ici le rôle de compteur d'itérations, est plus grand que 1.

Si c'est la cas, fa prend la valeur suivante:

a1, c'est-à-dire x, est multiplié par la fonction fa elle-même, qui a maintenant pour arguments x et le compteur a2 décrémenté d'une unité.



QUOI DE NOUVEAU EN AUVERGNE CE MOIS-CI?

CECI

CALIGARI V2.0 complet, Affichage 24 Bits sur DCTV ou HAM-E 2990
Moniteur PROTAR VISTO, 14" couleur, 640x285, Stéréo, cable 2290
Imprimante H-P DESKJET 500 Couleur, A4, 300 DPI 9200

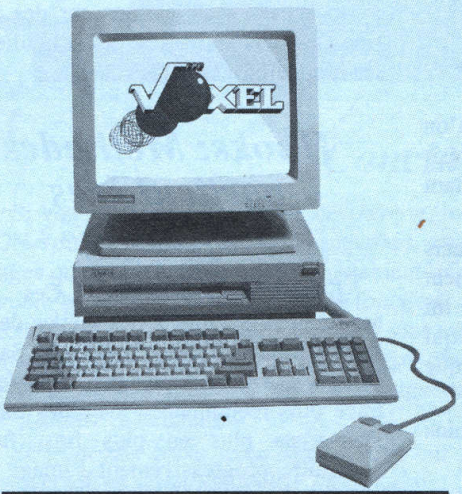
MATERIELS

AMIGA 500+, WB V2.0, 1Mb ChipRam	**3290**
idem + moniteur A1083S ou VISTO	5290
AMIGA 500 PSG, 2 jeux+Tshirt+ballon	**3190**
AMIGA 500 V1.3	**2890**
idem + moniteur A1083S ou VISTO	4890
AMIGA 2000 V1.3	**5490**
idem + moniteur A1083S ou VISTO	7490
AMIGA 3000 25MHz, 5Mo, HD 100Mo, Unix 5.4, écran Multisynch, (QWERTY)	**25990**
CDTV avec 5 Titres	**6590**

PERIPHERIQUES

Scanners SHARP 16 Millions, A4/A3	N.C.
HP PAINTJET A4 jet d'encre couleur	N.C.
Disques Durs SCSI de 52Mo à 1,6Go	N.C.
Carte AT A2286 Commodore	4990
PROGRESSIVE '040, 28MHz, 4Mb,	**22500**
DOUBLETALK 2000 (réseau Appletalk)	**3950**
Moniteurs Couleur/N&B, 14 à 21" (PAO)	N.C.
VISIONA 24 bits, 2 Mo V-RAM	**29050**
COLORBURST 24 bits + paint	**7990**
HAM-E PLUS 384x560, 24 bits	**4750**
A-VIDEO 12 bits, + 3 Softs, A500/2000	**2490**
A-VIDEO 24 bits, 704x580, A500/2000	**4490**

Prix TTC révisables sans préavis



TOUS LES LOGICIELS

D-PAINT IV, VF par CIS	950
SCULPT- Animate 4D	3590
ProPAGE 2.1 F + ProDraw 2.0 A	2990
ART DEPARTMENT PRO 2.0 A	2480
P.P.M. V2.1 F	3390
DiskMaster V1.4 Doc VF	290
3D Professional V2.0	3700
REAL 3D PRO V1.4 VF	4400

TOUS LES PRODUITS GVP

HCD+S2, 52 Mo Quantum 15ms	3690
HD500+, 105 Mo Q, 2Mo - A500	**6990**
COMBO 322, '030 22MHz, 1Mb	7990
COMBO 333, '030 33MHz, 4Mb	14990
A3001-S2, 50MHz, 4Mo	**16990**
G-FORCE '040, 28MHz - A3000	N.C.
Cartes pour HD500+	
- AT 286, 16MHz	DISPO !
- Mini '030, 40MHz	N.C.

... ET TOUS LES AUTRES

512K + horloge pour A500	450
SYQUEST 44Mo 20ms interne.	**3790**
cartouche	850
SYQUEST 88Mo 20ms interne.	**6990**
cartouche	990
Modif. A500 v1.3 rév.6 / 1Mb Chip	**550**
XETEC CD-ROM + CD Fish, interne	**5890**
DIGITIGER 2, Digitaliseur + Filtre	**2950**
etc	N.C.

SERVICES "PLUS"

- **Flashage PAO AMIGA - MAC - PC** films & bromures sur Linotronic 330, séparations QuadriChromie, Chromalins ...
- **Sorties couleurs A4 / 16 Mio** sur Imprimante à Sublimation (Qualité Photo !) : **300F TTC**
- Calculs Images & Anims 3D (la nuit), Scans ...

Contactez-nous !

S.N. VOXEL DIGITAL SYSTEMS, Distributeur Agréé COMMODORE-AMIGA 3000, Revendeur GVP, SHARP.
Adresse Service VPC, Services PLUS : Boite Postale 38, 63540 ROMAGNAT - Tél. : **73.35.12.65** - Fax : **73.34.85.70**
Réglement par chèque à la commande, Carte Bleue N.C., en C.R. 50% ALC envoi en port du.

Si le compteur a atteint la valeur 1, la condition de la deuxième ligne n'est plus vraie et l'itération s'arrête.

Il n'y a plus qu'à remonter la pile en effectuant les multiplications, et à renvoyer la valeur à Val.

Dans le cas particulier de l'élévation à une puissance, ce n'est certes pas la manière la plus simple de procéder!

Par contre, si nous prenons un cas d'itération un peu plus complexe, par exemple la fractale de Mandelbrot, l'avantage de cette approche devient plus évident.

On écrira:

```
VAL fa(x,y,fh)
FAif(a3,fb(a1*a1,a2*a2,a1*a3,a3-1),0)
FBif(a1+a2<4,fa(a1a2+x,2*a3+y,a4),a4)
FH 50
```

Si ceci ne vous semble pas évident, c'est normal; si comme moi vous n'y pigez rien au départ, mais avez l'envie de comprendre, l'acquisition de MathVISION vous fera faire des progrès considérables dans la compréhension des mécanismes récursifs, probablement au prix de quelques maux de tête.

Mais c'est pas tout....

Comme si ce n'était pas assez, il y a encore les Hooks.

Les Hooks

Hook (crochet, crosse, hameçon) est un terme volontiers employé par les informaticiens américains pour désigner un truc qui s'attache à un programme et en augmente les possibilités.

MathVISION vient avec une palanquée de ces accessoires, nous allons les regarder avec un détail variable, car le niveau de documentation de ces accessoires est variable, entre un minimum vital et presque rien.

Ils n'en sont pas moins très intéressants et augmentent largement les possibilités de MathVISION.

Ce sont des programmes que l'on lance comme tâches, et qui restent résidents tant qu'on ne les enlève pas, ou tant qu'on ne sort pas de MathVISION.

Lapalisse n'aurait pas mieux dit, mais le fait que MathVISION sorte proprement en nettoyant correctement derrière lui mérite d'être signalé. Il y a des gens qui programment plus proprement que d'autres.

Les Hooks se divisent en rien moins que 5 catégories:

- Gestion des couleurs
- Algèbre complexe
- Méthodes particulières d'affichage
- Mémoire tampon
- Divers.

Hooks: Gestion des couleurs

MapColors.

Fait apparaître un écran secondaire qui reprend les couleurs de la palette. Pour chaque couleur, on peut définir la gamme de valeurs de la fonction qu'on souhaite lui faire correspondre, indépendamment des valeurs affichées dans le rectangle supérieur droit de l'écran.

Ceci permettrait par exemple de faire apparaître une ligne de niveau particulière dans une couleur donnée.

HAM et HAM 256.

Je n'ai tiré aucune image vraiment intéressante de ces modes HAM; de plus, comme de bien entendu, lorsque des ruses de sioux ne sont pas prises, le HAM " dégouline ". A mon humble avis, l'auteur aurait aussi bien fait de ne pas les inclure. Ces deux "Hooks" sont un des rares points faibles de MathVISION.

Hooks: Complex

Il y en a deux, Polar et Complex.

Le premier permet de calculer en coordonnées polaires, ce qui est fort utile pour le calcul de figures de révolution. Il comporte une fonction de conversion de coordonnées cartésiennes en coordonnées polaires, et quatre autre fonctions pour lire les coordonnées polaires d'un point et tracer des droites entre des points définis par leur coordonnées polaires.

Comme son nom l'indique, l'accessoire Complex comporte non moins de 36 fonctions pour réaliser directement les opérations sur les nombres complexes.

Ceci sera particulièrement intéressant pour réaliser des itérations à des puissances supérieurs à 2. On s'ouvre ainsi la porte à des investigations sur des fonctions les plus délirantes, en particulier sur les Mandelbrot cubiques .

Hooks: Méthodes particulières d'affichage

Focus et FocusDots. Ces deux accessoires ont trait à des modes de présentation. *Focus* met d'office le Sample Delta à sa valeur la plus grossière, fait un tracé puis recommence avec des Sample Deltas de plus en plus fins, faisant apparaître progressivement l'image dans son détail.

A mon avis, on obtiendra de meilleurs effets par une programmation des images successives via AREXX, puis la création d'une animation par un programme du type AnimBuild ou Showiz, ou encore DPaint IV.

FocusDots fait apparaître l'image en dessinant un pixel sur 8, une ligne sur 8, puis en remplissant progressivement. Même commentaire.

Parametric. C'est celui qui permet de sortir du mode d'affichage par balayage systématique de l'écran. Nous nous en sommes servis pour tracer l'image de la figure 8, et par ailleurs pour visualiser les orbites d'itérations de nombres complexes.

Hooks: mémoire tampon

Çà, c'est très intéressant. En première ligne du compilateur de fonctions, en face de VAL, on écrit :

Zout(fa).

Le résultat des calculs est stocké dans un buffer. Le buffer a une taille automatiquement adaptée à la définition et à la taille de l'écran utilisé. Ceci permet, après avoir sorti une image, de la refaire avec d'autres réglages de

- Contour
- Contour width
- Contour top
- Clip High et Clip Low

sans avoir à refaire les calculs.

Une image qui a mis deux ou trois heures à sortir, peut ainsi être redessinée avec d'autres paramètres de correspondance des valeurs aux couleurs, en quelques minutes.

Rares sont les programmes qui permettent ainsi de réutiliser les valeurs calculées. (Le système le plus puissant que je connaisse est celui de MandelTour, on en reparlera lors d'un essai de ce programme).

Mais attention à l'encombrement de ces buffers!

Hooks: divers

On y trouve en premier lieu une perle: le hook Mandelbrot.

Mandelbrot.

Une fois activé, ce hook fait apparaître une fonction des plus appétissantes:

Mandel(x,y,x,y,itérations,rayon)

Rayon désigne ici le "rayon de divergence", c.-à-d. la valeur du module |Z| à laquelle on arrête l'itération.

Non seulement c'est beaucoup plus simple que la formule récursive que nous avions donnée plus haut, mais c'est super rapide car écrit en assembleur.

La mise en service de ce "hook" offre la disponibilité de plusieurs fonctions intéressantes, qui permettent des études très poussées sur certains caractères mathématiques des fractales de Mandelbrot et Julia, mais nous ne les décrirons pas ici faute de place.

Processpixels

C'est une fonction de traitement d'image par convolution assez classique, on peut remplacer la valeur d'un pixel par une fonction pondérée des valeurs de ses voisins.

Axes

Fait apparaître des axes adaptés aux types de coordonnées utilisées, rectangulaires ou polaires.

Shade

Ce hook permet d'obtenir des images en perspective, avec un effet d'éclairage, ce qui les fait ressembler à des images issues d'un programme 3D. Ses effets sont limités et son maniement pas très évident. N'en obtenant rien de valable, j'ai écrit à l'auteur qui m'a envoyé le contenu d'une future note d'application, grâce à laquelle j'ai pu enfin obtenir des images qui ressemblaient à quelque chose, et certains effets surprenants. L'image principale de la couverture d'AmigaNews de décembre, ainsi que la dernière image de l'article sur les fractales paru dans ce numéro, ont été réalisées au moyen de ce "Hook".

Sound

Je cite le manuel: "le hook Sound est une délicieuse perte de temps... si l'un de vous trouve un usage pour ce hook, qu'il nous écrive pour nous l'expliquer". Il y a les fonctions nécessaires pour déterminer la hauteur d'une note, son volume, sa durée, et l'affecter à une des 4 voies de l'Amiga. L'exemple donné ne donne à première vue rien de fantastique. L'intérêt pourrait être de transformer en impressions sonores le caractère tantôt chaotique, tantôt ordonné d'une fractale de type Mandelbrot. Je l'ai fait, le résultat ne m'a pas convaincu. Un utilisateur doté d'une culture musicale que je ne possède pas, pourra peut-être en tirer quelque chose d'intéressant.

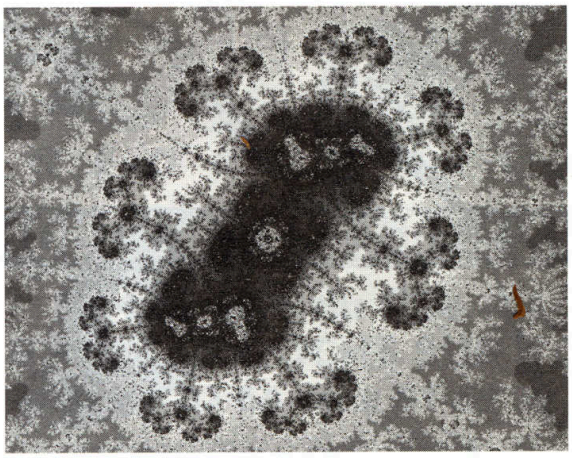
L'interface AREXX.

Ce paragraphe sera bref. L'interface AREXX permet de programmer TOUTES les fonctions de MathVISION, sauf le nombre de chiffres sur lequel il calcule, et la priorité de l'impression. Pourquoi? Aucune idée; après avoir lancé le contrôle de MathVISION par un programme AREXX, on peut heureusement aller changer la priorité à la main en cours d'exécution. J'ai ainsi réalisé une animation de 120 images de 320*256 en haute résolution entrelacée montrant un zoom assez profond dans une fractale, les images étant ensuite montées en animation par AnimBuild. Le programme AREXX était même fourni sur la disquette MathVISION, il n'y a eu que de petites modifications à faire.

Le tout s'est calculé en arrière-plan en un peu plus de 48 heures, sans anicroche.

Dernière précision: MathVISION tourne sous 1.3 et 2.0 sans problème.

MANDELTOUR



Dans mon article du mois dernier sur les fractales, j'ai fait une brève mention de MandelTour, de Charles Vassallo. Depuis, j'ai passé un certain nombre d'heures en sa compagnie.

Ayant essayé bon nombre de programmes de tracé de fractales du DP, je puis recommander MandelTour, sans hésitation aucune, comme un des meilleurs programmes d'approche et d'exploration des fractales de Mandelbrot et Julia, même et surtout pour ceux qui n'ont aucune notion de mathématiques. C'est un programme entièrement commandé à la souris, qui permet de sauver les images intermédiaires d'une exploration dans une bibliothèque qu'il gère automatiquement.

Un article sur ce programme paraîtra vers le mois de Mars, mais si vous avez envie de faire rapidement de très belles images, je crois pouvoir vous dire que pour les 70 F des deux disquettes, vous ne serez pas décu.

MandelTour est distribué par Serge Hammouche, 3, rue Anatole France, 13220 Châteauneuf-les-Martigues.

J'ai également trouvé chez lui une cassette VHS-SECAM, en provenance de l'université Cornell, contenant environ 40 animations Mandelbrot et Julia, qui totalisent deux heures. Ce sont des images en haute résolution, à raison de 25 images par seconde pour des séquences de plusieurs minutes, vous voyez le travail! A vue de nez, certains zooms descendent à 2^12 au moins. La cassette coûte 300 F, ce qui revient moins cher que de la faire venir des Etats-Unis (le prix U.S. est de 58 dollars port compris). Si vous êtes un fondu des fractales, çà vaut le prix.

Conclusion.

Si vous êtes intéressé par la découverte, même si vous n'êtes pas matheux, MathVISION vous tiendra occupé très longtemps, tout en vous permettant de réaliser certaines images qui vous récompenseront largement de vos efforts. Ce programme combine d'une manière heureuse et performante les fonctions de bon nombre de programmes de tracé de fonctions, fractales ou non. Ses défauts sont assez mineurs, le plus gros étant la doc vraiment trop concise, et en anglais, ce qui gênera certains. Les auteurs comptent sortir d'autres " hooks " afin d'étendre continuellement les possibilités du programme.Ma conclusion sera lapidaire :

Si je devais partir avec mon Amiga sur une île déserte avec un seul programme commercial, ce serait MathVISION.

Pour l'acquérir:

Seven Seas Software, P.O. Box 1451, Port Townsend, WA 98368

Tél 206-385-1956.

Prix : 197 dollars.

On le trouve à 125 dollars dans les maisons de distribution style Creative Computers. Si vous voulez des détails sur la manière de vous y prendre , écrivez-moi à la revue.

Pierre Ardichvili

ART AMIGA

*Après le test technique de la carte 24 bits VD2001 par Eric Laffont (voir n°42) nous avons confié cette dernière accompagnée de TVPaint (paint 24bits de Tecsoft) à **B de F**, peintre/infopeintre, pour la réalisation de la couverture de ce numéro.*

Nous profitons de son passage à la rédaction pour lui demander son avis du point de vue artistique sur le couple VD2001/TvPaint.

Anews - Avant de parler de la couverture, peux-tu te présenter?

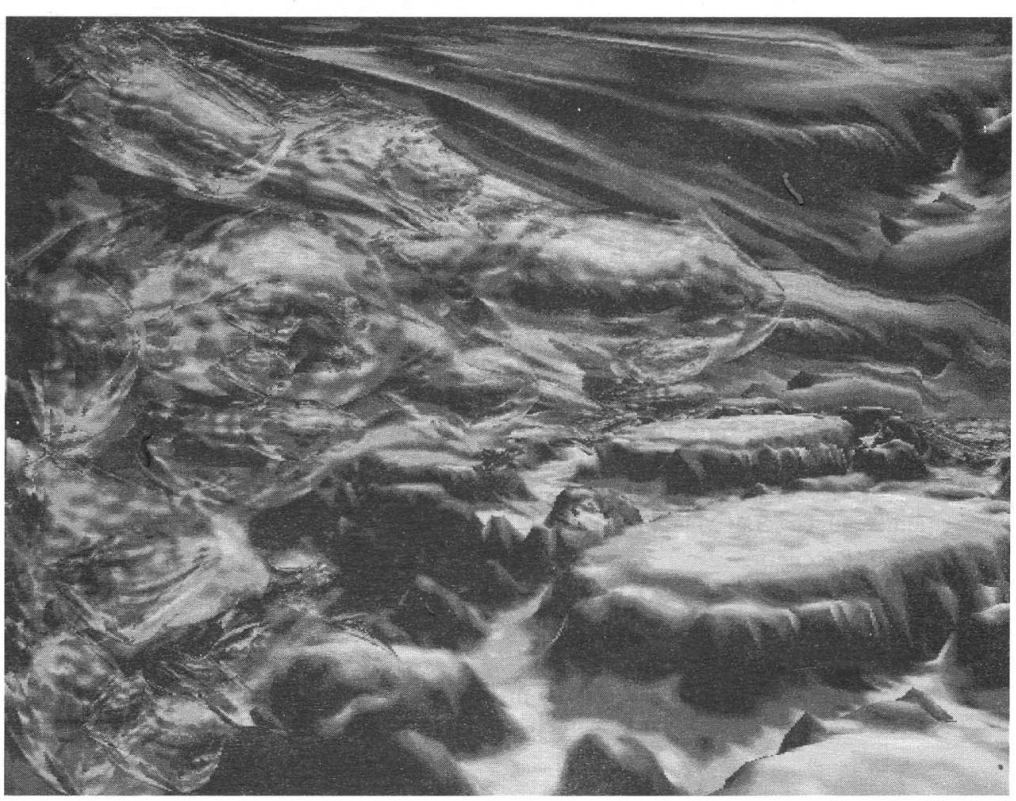
B de F - Je suis née un 14 mars à la première heure de la nuit, le temps était clair et la brise légère; depuis, je vis la nuit et c'est la nuit que j'ai commencé à peindre. Je suis autodidacte, j'ai débuté par la peinture à l'huile puis j'ai travaillé le dessin au fusain. Depuis une dizaine d'années je travaille l'acrylique à l'aérographe sur différents supports: murs, vêtements,toiles... et la lumière avec un ordinateur pour la création de nouveaux espaces scénographiques.

Anews - Comment en es-tu venue à utiliser l'ordinateur dans le cadre de l'expression artistique?

B de F - Au départ, la curiosité de découvrir un nouveau moyen d'expression fabuleux et avec la pratique de la "machine", je peux dire que non seulement l'ordinateur est un outil qui peut aider dans une recherche picturale, mais il est aussi un partenaire qui, par ses capacités ou ses erreurs propose des directions nouvelles à notre imagination. Avec l'ordinateur mes peintures n'ont plus des dimensions figées, il me permet de faire de mes infopeintures des décors virtuels de lumière pour les murs, les villes, les théâtres.....

Anews - Tu travailles seule?

B de F - Non, nous avons créé avec mon ami Jean-Luc Faubert et d'autres artistes européens le groupe Art Virtuel. Nous avons pour objectif de produire, réaliser, diffuser, faire la promotion des oeuvres utilisant de manière inventive les technologies nouvelles dans les arts du spectacle et les arts plastiques. Nous sommes actuellement représentés à Genève, Hanovre, Paris et Toulouse.



Jean-Luc Faubert

Anews - De quelle façon présentes-tu tes créations?

B de F - A l'heure actuelle j'utilise différents supports comme l'édition laser pour les expositions et la décoration d'espaces, la vidéo pour les spectacles et la création de films d'animations, clips et habillage TV, et évidemment l'Amiga en toutes circonstances.

Anews - Où ?

B de F - Un peu partout en Europe; en 1991 notre dernier film "METEORE" a été sélectionné dans des festivals en Suisse, Espagne, Allemagne, Pologne, Belgique, Hollande, France...

Nous avons eu un prix Ars Electronica à Linz en Autriche, le prix Canal plus au festival Video Art Plastique d'Hérouville St Clair et il a été acheté par Canal+ France et Canal+ Espagne.

Anews - Quels sont tes projets ?

B de F - Je prépare avec Jean-Luc un spectacle musique/images numériques pour le début Mars à Montpellier, la pochette du dernier album de "Madame Bovary" et nous allons commencer la réalisation de notre prochain film.....

B de F

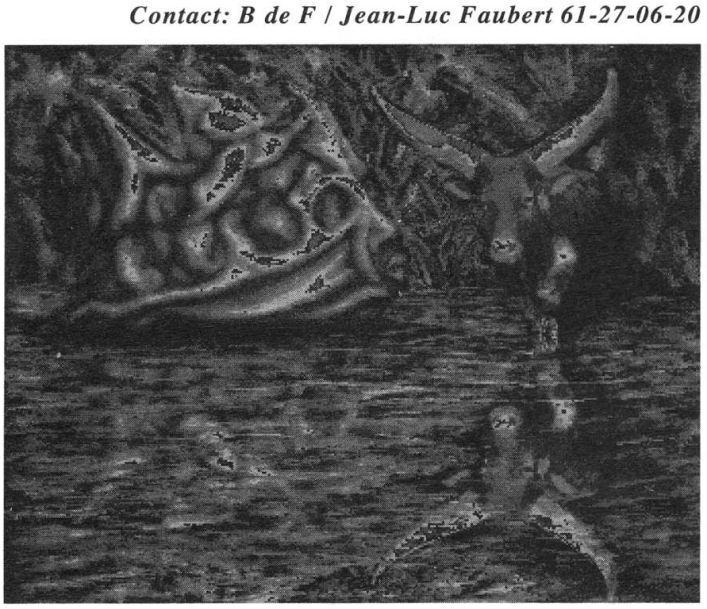
Anews - Peux-tu nous parler de ta création pour la couverture?

B de F - J'ai exclusivement utilisé la carte VD2001 avec TvPaint car il se suffit à lui même, il est très convivial et sa prise en main est très rapide. On retrouve la philosophie des programmes de dessin Ham au niveau des raccourcis claviers et des fonctions proposées mais avec un plus évidemment: les 16 millions de couleurs en haute résolution. Fini les pixels parasites et les dégradés en tranches, on ne passe plus son temps à "nettoyer" les images, on peint c'est tout et le rendu est superbe. L'option aérographe vous fait presque oublier que vous travaillez avec un ordinateur, il ne manque que l'odeur de la peinture. J'ai été étonnée par la vitesse de calcul et d'affichage (ça nous change de Dpaint4),il n'y a pratiquement pas de temps d'attente (ma config était A2000+6Mega ram+68030). Toutes les options se cumulent offrant ainsi de nombreuses possibilités de traitement, mais je ne vais pas les énumérer toutes car je me répèterais en disant que le résultat est superbe à chaque fois. J'ai passé une semaine sur la planète AmigaPlus16M c'était fantastique, je reviendrai.

Anews - Un dernier mot ?

B de F - L'infopeinture est une nouvelle poésie pour nos écrans si souvent allumés de gris.

Contact: B de F / Jean-Luc Faubert 61-27-06-20



B de F

FUTURO INFORMATIQUE

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

8 bis, rue du 93e RI.
85000 LA ROCHE SUR YON
✆ 51 46 03 64 - fax 51 62 37 43

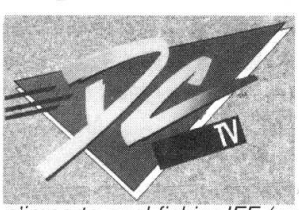
MATERIEL — EXPO PERMANENTE

TOUTE LA GAMME GVP :
CARTE 68030, CARTE VISION24, RESEAU, DISQUES DURS, ...
SCANNER COULEUR
SHARP JX 300 + PROSCANLAB 2.0 + AD Pro 2.0
IMPRIMANTES BULLE D'ENCRE
CANON BJ 10ex, 300, 330, FP 510
APP. PHOTO HI8 "ION" de CANON
GENLOCK VIDEOMASTER, SATV, etc...

LOGICIELS — DEMOS SUR R.D.V.

P.A.O.
Pro. Page 2.1, ProDraw 2.0, Publishing Partner 2.1
DESSIN - 3D - RAY TRACING
Deluxe Paint IV, Digipaint III, Spectracolor, ProScanLab II, Art Department Pro 2.0, Design Works Sculpt 4D, 3D Pro, Imagine 1.1, Volumm 4D 2.1, Caligari, Pixel 3D 2.0, 3D Tools, Modeler 3D
PRÉ.A.O. - TITRAGE
Scala , .. - Broadcast Titler II - Vidéo Titler - ...

NOUVEAU !!! — ENFIN DISPONIBLE !



Dessinez, digitalisez et affichez en 24bits sur n'importe quel Amiga !

Digitalise en 10 secondes à partir de n'importe quelle source vidéo ; affiche et capture des images en haute résolution 24bits ; échange vers/depuis n'importe quel fichier IFF (y compris HAM et IFF-24bits) ; 3 logiciels de dessin, capture et conversion sont inclus ; DCTV fonctionne avec les programmes de dessin classiques (Ouahhh les anims Imagine lancées par DPaint ou Scala en 24bits !) - 1 méga nécessaire

DCTV PAL — 5390F

CALIGARI 2.0

La couleur, l'aspect, le goût, ... de Caligari Broadcast ! Evidemment puisqu'il s'agit de Caligari Broadcast, avec seulement l'interfaçage cartes graphiques en moins. Mais tout le reste y est : 24 bits, édition par points, animations, etc...

La nouvelle référence 3D à prix Amigaphile ! — 2990F

Prix TTC valables jusqu'au 28 février 1992 - Franco port + 2500F

PATRICK A INSTALLE LE

Kit de mise à jour du WorkBench 2.04

par Patrick Conconi

On en parle de partout.

Certains disent qu'il n'est pas disponible, d'autres oui... Je confirme, il est là! Je viens de le recevoir par la poste: un gros paquet de 2,3 kg. C'est mon Kit de mise à jour du WB 2.0. Je l'ai ouvert et oh! stupeur et contritions, j'ai vu que pour le prix, ils avaient mis un joli emballage. Les couleurs du carton plaisent à l'oeil! Ceci nous change agréablement des mises à jour précédentes.

Un gros carton rempli par:

- 4 Disquettes, Workbench, Install, Extras et Fonts dans un plastique à quatre fourres à mettre dans le classeur
- Un classeur (vide)
- Un paquet de feuilles perforées et imprimées (à vue de nez... 400 pages recto verso) à mettre dans le classeur, vous l'aviez deviné!
- Une ROM 2.04
- Un petit manuel d'installation
- Une feuille volante pour le remplacement de la ROM sur la plaque mère suivant votre type d'Amiga.

Après avoir mis en place mes feuilles dans le classeur (10 minutes) selon les séparations cartonnées prévues à cet effet, je me suis lancé dans l'installation de la ROM. Selon votre type de machine, il faudra ou non, couper un fil soudé entre la première et la 31ème broche de votre ROM. Enlever la précédente, et installer l'autre. Les explications sont claires et le risque d'abîmer quelque chose est très réduit. Pour ceux qui sont encore sous garantie, il vaut mieux faire faire cela par un revendeur agréé, pour conserver la garantie.

Voilà, c'est installé... Je rallume!

Première déception: aucune des disquettes fournies ne démarrait, ainsi que mon disque dur!! Je me retrouvais devant une fenêtre CLI, comme si mon disque dur n'avait pas de Startup-sequence... Ceci vient de mon contrôleur de disque dur. Je ne sais toujours pas pourquoi ça ne démarre pas. Dès que j'aurai la réponse, je vous en ferai part. En attendant, j'en suis réduit à lancer mon HD et mes disquettes avec un "EXECUTE" pas très WB 2.0... Et je ne vous parle pas des jeux!

Malgré ce petit handicap, j'ai lancé la procédure d'installation "UPDATE2.X", petit chef d'oeuvre de simplicité qui fera de l'installation du WB 2.0 un vrai plaisir.

1. Vous lancez votre AMIGA avec la disquette Install
2. Vous cliquez sur l'icône UPDATE2.X
3. Vous répondez au questions (en Anglais tiens, tiens, tiens.)
4. Vous relancez votre machine et le tour est joué!

Ceci à condition que votre contrôleur de disque dur mette l'icône de votre disque sur le WorkBench lors d'un démarrage avec une disquette, car sinon...

Pour le cas où votre disque dur n'apparaîtrait pas sur le WB lors d'un démarrage avec une disquette, je vous donne la procédure car elle n'est pas expliquée dans le manuel. Il vous faudra:

1 Démarrer avec votre disque dur

2 Mettre la disquette WB dans un lecteur et faire dans un Shell <Copy df0: to DH0: all>

3 Copier le fichier UPDATE2.X de la disquette install sur le disque dur

4 Renommer votre disque dur "2.0Install"

5 Lancer le fichier UPDATE2.X et répondre aux questions

Ceci étant assez complexe, je vous conseille de vous faire aider par quelqu'un de qualifié.

Le Manuel

Le manuel comporte 15 chapitres, dont 12 sont fournis. Je l'ai lu pour vous, et j'en tire ceci:

Le débutant pourra utiliser rapidement sa machine, car les explications de base ont été pensées didactiquement, et le pas à pas est progressif.

Les explications concernant le nouveau WB sont claires, bien que succinctes, et les programmes WB livrés avec sont bien détaillés.

L'Amigados est toujours aussi mal expliqué, le chapitre le concernant étant plus une référence qu'un véritable outil d'apprentissage, mais indispensable à lire pour celui qui veut connaître sa machine.

Le nouveau WB offre deux éditeurs de textes: ED, le plus ancien, avec de nouvelles fonctionnalités qui le rend plus aisé à utiliser, et MEmacs, plus sophistiqué. A noter que ces deux programmes peuvent être pilotés par AREXX. Le mode d'emploi de ces deux éditeurs est clair et complet.

AREXX... On en parle, on en parle, et il est maintenant proposé d'office avec le WB 2.0. Pour savoir à quoi il sert, je vous laisse lire les excellents articles de Cédric Beust. Le plus gros chapitre du manuel y est consacré, 163 pages dont 83 à la programmation. J'en suis encore au stade de l'apprentissage, et il m'est difficile de vous donner une appréciation sur ce chapitre. Je vous renvoie donc à l'appréciation de Cédric (No 42, page 42).

Un glossaire, une annexe, comprenant des informations détaillées sur les pilotes d'imprimante, un mode d'emploi sur l'utilitaire BRU, outils complexes de sauvegarde de disque dur piloté par Shell.

Et une carte de référence rapide pour les commandes Amigados, Ed, MEmacs et Edit. Très lisible et super pratique.

Commentaire

En guise de commentaire, je dirai qu'un effort notable a été fait pour rendre attrayant et indispensable ce manuel Je salue et félicite ceux qui l'ont élaboré, car l'ampleur de la tâche n'a sûrement pas rendu les choses faciles. Je regrette que le manuel soit aussi épais, j'aurais préféré deux classeurs, un pour ce qui concerne le WB et ses programmes, un autre pour ce qui est de l'Amigados, de AREXX des éditeurs etc... Plus facile à mettre sur un bureau.

Je regrette que la procédure du fichier UPDATE2.X soit réservée aux disques dur qui se "MOUNT" seuls sur un démarrage par disquette, et je souhaite que COMMODORE ajoute un fichier d'update ne nécessitant pas un amorçage par disquette. Messieurs de chez COMMODORE, pensez aux utilisateurs qui ne connaissent pas leur AMIGA comme un programmeur!

Le WorkBench 2.04

Je ne vous en parlerai pas pour vous énoncer les améliorations, (Cédric Beust, encore lui, l'a déjà fait dans le No 41), mais plutôt des modifications que j'ai dû apporter à mes habitudes.

Première impression, c'est le choix des couleurs... Ca fait très propre! Ensuite, le nouveau look des fenêtres: j'adore!

Et pour finir, la personnalisation de l'environnement de travail sans recourir au DP, super! J'aime beaucoup la manière de travailler des nouvelles Préférences. C'est complexe et simple tout à la fois. De plus, domaine public aidant, le WB devient ergonomique.

Mais, il y a quand même de petits problèmes. Avant d'aller plus loin, je citerai le manuel *"On ne peut pas remanier fondamentalement un système d'exploitation sans amener des problèmes de compatibilité".*

Outre le problème de boot de mon contrôleur, il faut savoir que la compatibilité avec les jeux est quasiment réduite des deux tiers...

Je n'ai trouvé dans ma logithèque (sans un jeu), aucun programme qui ne soit pas compatible avec le WB 2.0, c'est une bonne nouvelle.

Les programmes qui n'ont pas été prévus pour le WB2.0 ont des bords de fenêtres assez bizarres, ce qui donne un look hybride au programme.

J'ai adoré de pouvoir travailler en Overscan avec mon traitement de texte. Je peux enfin voir mes 80 colonnes de texte, ce malgré l'ascenseur de droite.

J'ai remarqué une modification de la fréquence d'affichage de mon écran Multisync (Commodore 1950), revue à la baisse. Je n'ai pas encore changé Denise (circuit dédié à l'affichage des divers modes), et j'espère que celui-ci corrige la fréquence car c'est très désagréable pour les yeux. J'ai aussi remarqué une interaction des ports série et parallèle, je vous en reparlerai dès que j'en saurai plus.

Bref, un super système d'exploitation que doivent nous envier tous les utilisateurs de DOS nonobstant Windows 3...

NOS PRIX SONT SI BAS QU'ON NOUS INTERDIT PRESQUE DE LES IMPRIMER

Extension mémoire 512Ko ATARI STE : 250 F

Extension mémoire 512 Mo AMIGA 500 : 250 F

Carte SOUNDBLASTER version 2 pour PC : 1090 F

La boîte de 10 disquettes 3.5' 2DD fabrication Sony : 32 F

La boîte de 10 disquettes 3.5' HD : 59 F

3000 PRODUITS A DES PRIX PLANETE

Vous choisissez sans quitter votre salon, vous êtes livrés chez vous !

PLANETE COMPUTER est sur 3615 LOAD rubrique PLANETE

PLANETE COMPUTER BP 78 57157 MARLY

A.E. 89-190

La Messagerie Internationale

Cosmopolite - Enrichissante - Conviviale

Avec **la Messagerie Internationale de Load**, dialoguez directement avec des utilisateurs des 5 continents.

3615 Load, le monde au bout de vos doigts !

Le Téléchargement

La variété - La qualité - L'efficacité

Load vous propose un grand choix de logiciels testés et commentés pour **Amiga**, **Atari** et **PC**.

GRATUIT !!!

Un nouveau protocole est disponible sur Load. Demandez **SMODEM** ™, il est gratuit !!!

Avec le nouveau kit de téléchargement SMODEM, les logiciels vous parviendront en quelques minutes. Trés simple d'emploi, conforme au normes CCETT, il propose une fiabilité maximum, la possibilité de télécharger un fichier en plusieurs sessions, la possibilité de transférer automatiquement une série de fichiers, la reprise du téléchargement en cas de coupure accidentelle.

Bon de commande du kit de téléchargement par minitel :

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Ordinateur (Marque, format disquette) : .....

O Je souhaite recevoir le protocole de téléchargement **gratuit** et le câble pour 95 FF.

O J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que le protocole de téléchargement **gratuit**.

O Je souhaite recevoir la disquette d'utilitaires Load (protocole, archiveurs, anti-virus, etc...) pour 45 FF.

Date et Signature
(des parents pour les mineurs)

Renvoyez ce bon et votre règlement à J.M.D. Communication sarl, 13 rue de Champagne, 57157 Marly, FRANCE

Art Department Professional VERSION 2.0.0

Les images 24bits avec un Amiga ne sont plus du domaine du rêve mais bien une réalité. Ces derniers mois ont vu arriver de nombreuses cartes graphiques à des prix allant de 5.000 à 20.000F permettant d'accéder au monde de l'imagerie 16 millions de couleurs jusqu'ici réservé à des stations graphiques nettement plus onéreuses.

Si vous êtes l'heureux possesseur de l'une de ces petites merveilles, ou en attendant de casser votre tirelire, vous pouvez investir dans ***Art Department Professional*** *dont nous avions parlé lors de la sortie de la version 1.0.3 (n°39, article de Marcel Duruflè). Nous avons reçu la version 2.0.0 qui apportent de nombreuses améliorations, faisant d'****ADPro*** *un must du traitement d'images en 24bits.*

ADPro est un puissant programme de traitement d'images qui travaille en couleurs sur 24 bits (16 millions couleurs) ou en noir et blanc sur 8 bits (256 nivaux de gris). Il vous permet de lire, traiter, écrire et convertir dans les formats de fichiers images les plus utilisés à l'heure actuelle dans l'imagerie Amiga, Mac, Pc.

Le programme de base permet de traiter les formats *IFF, BMP(PC), DPAINT2 Enhanced(Pc), GIF(Ibm,Mac), HAM-E, Dynamic HAM, IMPULSE(Imagine,Turbo silver), MacPaint(en lecture noir et blanc), PCX(Pc), QRT(DKB et QRT Ray Tracer), SCULPT, POSTCRIPT (en écriture).* D'autres formats sont ou seront disponibles et pourront être ajoutés au programme de base sous forme de module en option. En plus du traitement de fichiers, ***ADPro*** permet de contrôler directement l'affichage de cartes graphiques, scanner, digitaliseurs, imageurs et imprimantes, ces différents drivers sont vendus séparément. Même si vous ne possédez pas de carte graphique 24bits, ADPro vous permet de visualiser en HAM, Dynamic HAM, 64,32,....2, le résultat est superbe surtout en utilisant l'une des six trames proposées qui permettent un rendu jusqu'ici impossible avec des programmes en 4096 couleurs.

2.0.0 quoi de neuf ?

Dans les nouveaux formats supportés, première apparition dans le monde Amiga du standard de la compression d'images: le JFIF du **J**oint **P**hotographic **E**xpert **G**roup. Cette méthode de compression très efficace permet en moyenne de diviser la taille des fichiers par 8. Les formats Pc Tiff, Targa et le format Rendition(Caligari) sont disponibles en options.

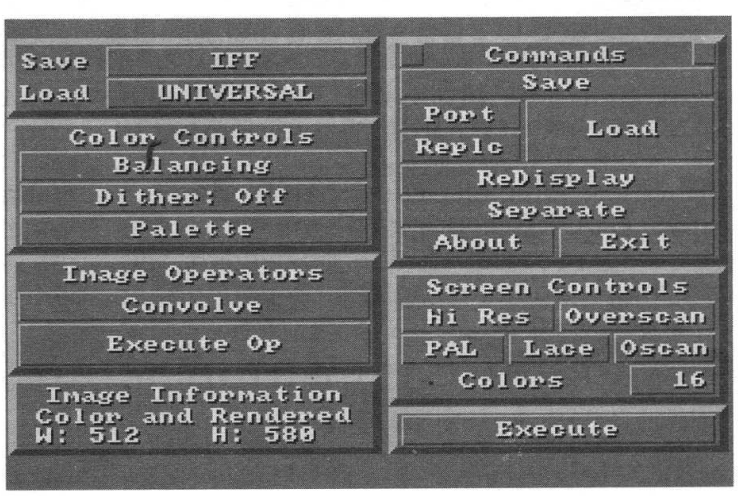
Les Prèfèrences Amiga vous permettent d'imprimer en couleurs sur 12bits et en 4bits 16 niveaux de gris. Avec *ADPro*, vous pouvez créer de nouvelles Préférences qui gèreront la couleur sur 24bits, le noir et blanc en 256 niveaux de gris.

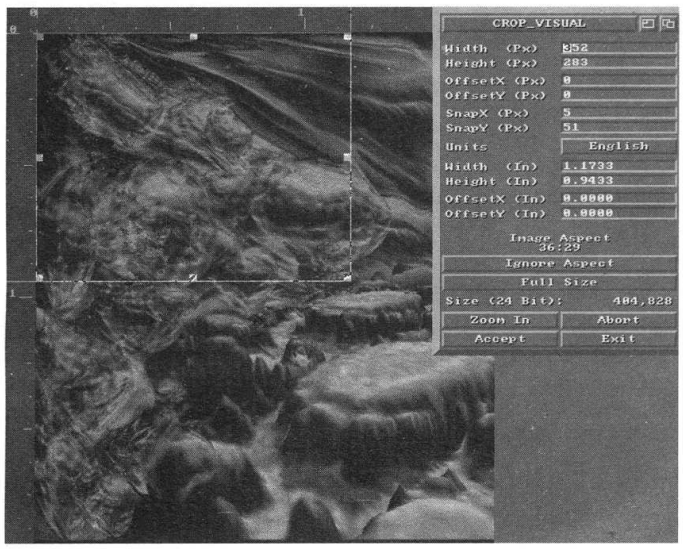
L'algorithme permettant le changement de taille des images a été modifié et les résultats sont époustouflants surtout au niveau des réductions où la lisibilité de l'image reste intacte même après une réduction de 25%. Jamais vu sur Amiga !

Des opérateurs ont été rajoutés tels:

- le traitement de l'image par l'intermédiaire de matrices de convolution programmables (*voir n°37 article d'Eric Laffont*) permettant un filtrage remarquable
- la possibilité d'isoler une partie de l'image pour un traitement spécifique
- la redéfinition de l'aspect du pixel offrant une très grande précision lors d'un changement de taille répété et s'avérant très utile lors de certaines conversions
- une option texte avec effet relief/transparence/antialiasing et la possibilité sous Workbench 2.0 d'utiliser des fonts retaillables à votre convenance(CompuGraphic)

Toutes les opérations sont réalisées sur 24bits et ont été amé-





Capture portion d'image

liorées au niveau de la précision et la vitesse. L'encombrement mémoire a été réduit.

On peut par l'intermédiaire d'AREXX programmer l'automatisation de toutes les opérations, *ADPro* offrant la possibilité d'assigner jusqu'à 50 programmes aux touches de fonction.

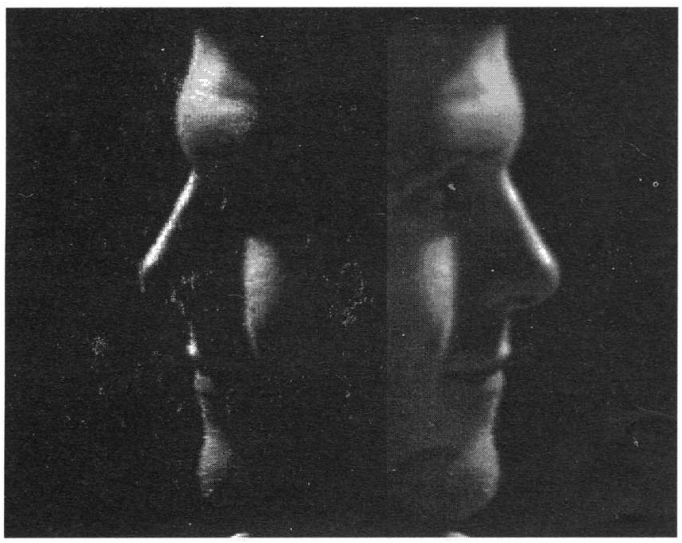
ADPro peut s'interfacer avec la plupart des cartes graphiques du marché Harlequin, VD2001, FireCracker, GVP24, HAM-E, DCTV... ainsi qu'avec de nombreux périphériques framegrabber PPS, carte GVP, scanners Epson et Sharp, imageur Polaroid... Ces drivers sont disponibles en option.

Conclusion

ADPro est un programme indispensable qui vous rendra de nombreux services et vous permettra d'améliorer considérablement le rendu de vos images. Sachez toutefois que si vous voulez utiliser le programme pleinement, une carte accélératrice sera la bienvenue ainsi qu'un minimum de 5 méga de FastRam. Si vous ne possédez pas une telle configuration le programme s'adaptera à la vôtre en limitant certaines options.

Jean Luc Faubert

Prix: 2.000frs Importateur: Avancée 27 rue St Yves 75014 Paris tel:(1)43.35.30.18 fax: (1)43-20-24-48



L'image de base est une digitalisation en RVB avec ***DigiView****.*
A gauche: *Sauvegarde en HAM avec DV puis conversion en 16 niveaux de gris.*
A droite: *sauvegarde en IFF 24 bits avec DV, ensuite traitement avec ADPro puis transformation en 16 niveaux de gris.*

MEGA VISION
B.P. 648
76059 LE HAVRE CEDEX
passez vos commandes (24/24)
Catalogue complet sur Disquette (2 Timbres à 4,00F)

Périphériques

Souris **215F**
Opto-mecanique+tapis
Souris Optique
Avec Tapis **490F**
Extension 512K
Horloge+Interrupteur **390F**
Extension 512K **320F**
(AUTRES MODELES NOUS CONSULTER)
Modules RAM 512K (41256 / 44 256)
Pour extension 2mb/A2000 ..... **250F**
Lecteur 3 1/2, 880K, Externe, Interrupteur+2éme Prise+anti click **690F**
Lecteur HD 1,75Mb
avec drivers **1390F**
Lecteur 3 1/2, 880K, Interne, pour Amiga 500 ..... **590F**
HCD+52 Mo avec ext. mem.
Autoboot, interne A/2000 ..... **3690F**
ACCÉLÉRATRICE COMBO 322
1 Mo, extensible à 13 Mo **7990F**
(AUTRES MODELES NOUS CONSULTER)
Scanner Golden Image
400DPI/64 tons de gris **1790F**
Midi Connector(avec cables) ... **480F**
AVidéo 12 ..... **2390F**
AVidéo 24 ..... **4490F**

Domaine Commercial

Amos 1.3 Français **460F**
Assempro **790F**
Compilateur AMOS **340F**
CompteChèque Français **235F**
Deluxe Paint 3 Français **750F**
DemoMaker Français **380F**
Devpac 2 ..... **590F**
Digipaint 3 Français **790F**
Digiview Gold Français **1495F**
Digipaint 3 + Digiview gold **1995F**
Excellence 2 Français **1500F**
GFA BASIC 3.042 Français **590F**
Hisoft Basic **820F**
Hisoft Basic + extend **1049F**
Homanager Français **490F**
Master Sound Français
Interface + logiciel **370F**
Profil Français **480F**
Sculpt Animate 4D **3536F**
Vista Pro **1090F**
Volumm 4D JR Français **450F**
Volumm 4D Pro **2390F**

Catalogue sur disquette offert pour toute commande !

Joyeuses Fêtes de fin d'année...

DISTRIBUTEUR OFFICIEL UGA EN FRANCE

35 43 07 38
35 41 79 26
35 42 72 08

AMOS 3D 390F

Domaine Public

Amateur, Agatron, Amicus, Amos DP, Apdc, Apdl, Aus, Cam, Faug, Fred Fish, Hpb, Panorama, Soft, T.Bag **15F**
Uga **20F**
Plus de 1500 disquettes en stock

Deluxe Paint 4 version CIS 990F

Logiciels à bas budget

Musical Enlightenment **210F**
(Manuel en francais et fichiers sons disponibles)
PowerPacker Professional ... **130F**

Nouvelles disquettes newsflash et UGA disponibles...
Nouveaux logiciels bas budget disponibles... (traitement de texte, jeux, utilitaires etc...)
Nous consulter

Nous vous offrons l'envoi en recommandé et une disquette du Domaine Public pour tout achat supérieur à 200 FF.
Nous recherchons des disquettes du domaine public, vous en possédez ? (possibilité d'échange)
Contactez nous !

Page Setter 2 990F

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.
FRAIS DE PORT COMPRIS !!!

La Saga de L'AMIGA

LE SYSTEME D'EXPLOITATION

Troisième épisode

C'est du système d'exploitation de notre belle machine que nous allons parler aujourd'hui. Comme annoncé dans l'introduction générale de la Saga lors du numéro de Décembre, la lecture de cet article suppose un minimum de connaissances en informatique: il serait par exemple pénible de devoir expliquer OS/2 et Unix au moment où l'on souhaite faire une comparaison. Mais si des points particuliers suscitent la curiosité générale, c'est avec plaisir que nous détaillerons ces sujets: inondez nous de questions!

Un aspect qui peut poser problème est le recours à de fréquents anglicismes. Il faut savoir que certains termes n'ont pas une traduction correcte, et que ce sont les termes anglais que l'on retrouve dans toutes les documentations: il serait donc plutôt déroutant qu'ils ne coïncidassent pas...

La manie de tout franciser systématiquement est donc parfois gênante quand elle n'est pas comique, et puis après tout, si l'on souhaitait tellement que la profession retienne la nomenclature française, nous n'avions qu'à l'établir les premiers!

Nous essaierons toutefois de donner la traduction française des termes chaque fois que cela sera utile et possible.

Le système d'exploitation AmigaDOS contient essentiellement le noyau multitâche Exec, le DOS proprement dit (File System à haut niveau, CLI), l'interface graphique Intuition et les handlers du hardware (graphique, timers, ports parallèle et série...).

Comme nous l'avons vu dans l'Historique paru dans le numéro de Décembre, sa conception remonte à peu près à celle d'Unix (1976), avant donc celle de l'Amiga lui même, du temps où AmigaDOS s'appelait TRIPOS...

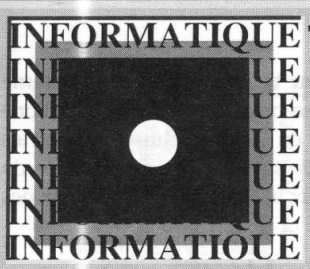
Le noyau Exec

Nous allons nous intéresser ici au noyau Exec sur lequel repose tout le système, d'autant plus intéressant que c'est l'un des rares OS Orienté Objet, ce qui lui confère ouverture, compacité, fiabilité et lisibilité. La mémoire minimale (ROM+RAM) dont le système a besoin pour fonctionner correspond en effet à la moitié voire au quart de celle d'un IBM/OS2 ou d'un Mac, ceci grâce à la redondance minimum permise par l'approche OO.

Dans les autres machines on a en général un OS monolythique (qui tourne la plupart du temps en mode privilégié toutes interruptions bloquées), des drivers (gestion des périphériques) puis des applications. Il faut savoir pourtant que l'essentiel du travail de l'OS consiste à gérer des tables, des listes, des queues, ce qui est reproduit à plusieurs niveaux dans le système ainsi que dans les drivers de périphériques, voire dans certaines applications.

Dans l'approche OO, on pourra séparer les fonctions réellement intrinsèques au système et les fonctions d'usage général publiques qui peuvent opérer sur plusieurs types d'objets et sont même disponibles pour l'utilisateur (ce qui n'est pas incompatible avec performance, ce sont les mauvaises habitudes qui font juger hérétique le fait qu'une même fonction puisse servir au noyau et aux applications). Ainsi, les mêmes routines gèrent les tâches, les entrées/sorties(I/O), les messages, qui sont avant tout des listes, l'usage de routines spécialisées étant limité au minimum indispensable.

Une routine d'usage général en environnement classique peut se noyer dans la combinaisons des particularités, tandis qu'en OO les objets dérivés d'objets plus simples et plus généraux héritent des fonctions qui s'appliquaient à ces derniers. Les structures de données prendront simplement des extensions successives, un peu comme les paquets de données dans les réseaux sous la norme OSI dont les protocoles s'encapsulent au niveau de chaque couche (sauf qu'il n'y aura pas ici l'empilement de fonctions servant à l'évaluer à chaque niveau : chaque couche dispose de ses fonctions mais accède directement à la donnée sans devoir la faire traduire par toutes les couches inférieures!).



ULTIMA

10 agences en France

Paris: 5 Boulevard Voltaire 75011 Paris Tél: 16 (1) 43 38 96 31
Lille: 72, 74 rue de Paris 59800 Lille Tél: 20 42 09 09
Metz: 18 rue Pont des Morts 57000 Metz Tél: 87 32 16 43
Nantes: 6 rue Mazagran 44100 Nantes Tél: 40 69 15 92
Tours: 81 rue Michelet 37000 Tours Tél: 47 05 78 50
Bordeaux: 3 cours Alsace Lorraine 33000 Tél: 56 44 47 70
Perpignan: 8 av de Gde Bretagne 66000 Tél: 68 34 24 40
Dax: 56 av Victor Hugo 40100 Dax Tél: 58 74 18 63
Pau: 35 rue du 14 juillet 64000 Pau Tél: 59 06 91 77
Marseille: 26 rue de la Palud 13001 Marseille Tél: 91 33 24 25

Demandez notre catalogue de Logiciels et de matériels contre 2 timbres à 3F80. Demandez la liste de nos occasions

PROFESSIONNEL

DISQUES DURS

A500 HD 20	2890F
20 Mo à 40 ms, garantie: 1 an	
A500 HD 30	3790F
30 Mo à 40 ms, garantie: 1 an	
A500 HD 50	3990F
50 Mo à 28 ms, garantie: 1 an	
A500 HD 50DC	5440F
50 Mo à 17 ms, garantie: 2 ans	
A500 HD 80	5590F
80 Mo à 24 ms, garantie: 1 an	
A500 HD 105DC	7790F
105 Mo à 17 ms, garantie: 2 ans	
A500 HD 160DC	9690F
160Mo à 19 ms, garantie: 2 ans	

EXTENSION MEMOIRE POUR A500 HD

Alimentation pour A500 HD	298F
indispensable avec une extension mémoire	
1 Mo	528F
2 Mo	1056F
4 Mo	2398F
8 Mo	4798F

PROMO SOFT

DE LUXE PAINT IV	790F
PRO 24	2690F
STUDIO 24	1350F
GFA BASIC v 3	NC

BORNE INTERACTIVE

Consultez notre spécialiste au 87 32 16 43

les Promos du MOIS

Ecran Multisynchro.
Ecran couleur Stéréo Visto.
Disquettes 3"1/2.
Joystick et Jeux.
A2000.
Prix extra sur toute imprimante achetée en même temps que l'ordinateur.
Possibilité de crédit.

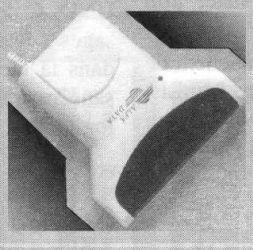
AMIGA 500

A500 + extension de 512K	2690F
avec moniteur couleur	4690F
A500 PLUS (1Mo)	2990F
avec moniteur couleur	4990F
A500 PLUS version 2Mo	3890F
avec moniteur couleur	5890F

pour chaque configuration couleur Ultima vous offre (outre un prix sympa) une manette de jeu et une boîte de disquettes.

EXTENSIONS

Extension de 512Ko sans horloge	270F
Extension de 512 Ko avec horloge	350F
Carte extension à 2Mo, livrée avec 0K	450F
Carte extension à 2Mo, livrée avec 512K	NC
Carte extension 2Mo, livrée avec 2Mo	1290F



Scanner à main avec logiciel Promo !

PROMO IMPRIMANTES

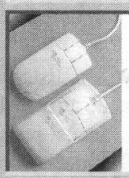
STAR, CITIZEN, HP Deskjet et CANON BJ
NOUVEAU : Deskjet couleur

STAR promo sur toute la gamme

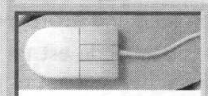
Lecteur externe 3"1/2	590F
Lecteur externe 5"1/4	990F
nouveau: lecteur 3"1/2 extra plat	

ACCESSOIRES ALPHA DATA

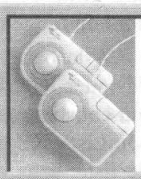
RA5-2M
carte d'extension de 0Ko à 2MO pour A500



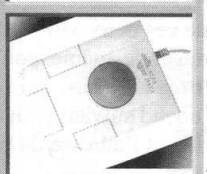
OMM-MT
souris switchable Amiga / Atari
souris opto-mécanique, mouvement rapide et doux, micro-interrupteur boutons solides, tapis et support
OMM-MT-S: idem mais sans tapis ni support



OPM-MT
switchable Atari / Amiga
souris optique, haute résolution avec vitesse de piste de 600mm/sec, boutons micro touches



TKB-MT
switchable Atari /Amiga
trackball avec encodage opto-mécanique

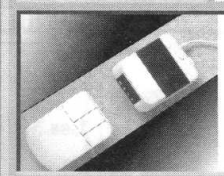


TKB-MT-AC
série CRYSTAL
switchable Atari / Amiga
superbe trackball avec boule transparente lumineuse (éclat rouge ou vert en fonction du bouton actionné), ergonomie étudiée, stabilité extrême

Tarif Alpha Data

SOURIS :	
OMM-MT-S	165F
OMM-MT	195F
OPM-MT	390F
CLM-MT	590F
TRACKBALL :	
TKB-MT	290F
TKB-MT-AC	440F

Recevez le catalogue des produits Alpha Data sur simple demande



CLM-MT
Infra-Rouge
switchable Atari / Amiga
souris sans fil transmission infra-rouge, tableau frontal des indicateur LED, branchement extérieur pour rechargement rapide

BON DE COMMANDE

à renvoyer à notre agence de Paris
ULTIMA: 5 Bd Voltaire 75011 Paris
pour les renseignements VPC téléphonez au 16 (1) 43 38 96 31, demandez Sabine

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. :
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

Les offres sont valables jusqu'au 31/12/1991. Les promos ne sont pas cumulables. Photos non contractuelles. Prix révisables sans préavis en fonction du marché. Offres dans la limite des stocks disponibles.

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.
Possibilité de crédit (après acceptation de notre partenaire financier)

Produit	Prix	Produit	Prix
.....		.....	
.....		.....	
.....		Port matériel 100F - Port logiciel 25F	Montant .....
.....			Total .....

les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif,

Les principaux objets utilisés par Exec

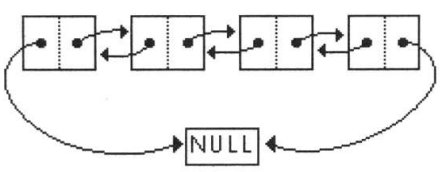
Voici la hiérarchie des principaux objets utilisés par Exec, que nous allons maintenant détailler:

```
            SemaphoreRequest
MinNode ->  MinList
            Node --> List        IntuiMessage
            Message ----->       IORequest ---> StdIOReq
            Interrupt
            Task -------->       Process
            SignalSemaphore
            MsgPort ----->       StdPort
            MemList              Semaphore
            MemHeader
            Library ----->       Device
                                 Resource
```

Exec est basé sur les listes double-chaînées plutôt que les tables et dispose donc de toutes les routines supportant les listes (insertion, destruction, accès, recherche ...), ces dernières pouvant être utilisées en FIFO (queue) ou en LIFO (pile) selon la façon dont on range ou on prend les éléments.

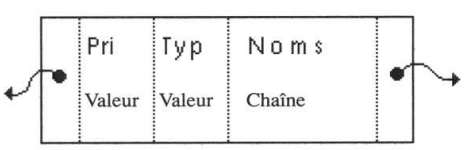
A la base, le MinNode est un couple de pointeurs destinés à désigner les MinNodes suivant et précédant dans une MinList, et qui constitue ainsi la liste double-chaînée élémentaire. La structure MinList est donc une poignée sur une liste de MinNodes (éléments de liste, sans contenu), et se compose en fait de deux MinNodes bidons qui correspondront aux extrémités de cette liste, afin d'éviter tout cas particulier.

(Notons que ces deux MinNodes extrémités se chevauchent de manière à partager le même pointeur Null: la structure MinList contient alors trois adresses, qui sont le dernier Node, NULL (qui est à la fois le noeud suivant le dernier Node et le noeud précédant le premier Node), et l'adresse du premier Node.)



Les MiNodes

Un Node dérive d'un MinNode et contient en plus une priorité (par exemple pour ordonner la liste), un numéro de type, et un nom (au format C: pointeur sur une chaîne terminant par 0). Ces Nodes héritant des propriétés des MinNodes forment des Lists qui dérivent des MinLists et se gèrent donc avec les mêmes routines.



Un Node

Ces Nodes sont particularisés en beaucoup d'objets, comme les Messages qui incluent une adresse pour la réponse (ReplyPort) et une longueur de message suivie du message lui-même, et les MsgPorts où l'on trouve un pointeur sur la tâche propriétaire du port, le masque des signaux (voir plus bas), des flags et la liste des messages reçus (par ordre de priorité et d'arrivée).

Les messages

Comme on le devine d'après la présence de certains objets, AmigaDOS fonctionne essentiellement par envoi de messages. Pour ce faire, on dispose de deux média essentiels, les signaux et les messages :

Une tâche peut envoyer des signaux à une ou plusieurs autres, une tâche réceptrice peut les tester ou se mettre en attente de signaux en précisant dans un masque ceux qui sont habilités à la réveiller (elle quitte alors la liste des tâches candidates au CPU jusqu'à son réveil). 16 canaux de signal sont réservés pour le système et 16 pour les utilisateurs, Exec attribue à la demande les canaux libres (mais leur signification est locale à l'échange entre deux tâches et le même signal peut être utilisé plusieurs fois entre des 'groupes de communications' disjoints).

Ce mécanisme est très efficace pour activer des tâches, il est utilisé à tous les niveaux (par exemple pour les routines d'interruption).

Les messages sont utilisés quand il faut échanger un contenu (tandis que les signaux servent plutôt à la synchronisation, c'est à dire à donner le 'top'), par exemple pour les requêtes d'entrée-sortie ou pour les événements liés aux fenêtres et à la souris et signalés à la demande par Intuition (voir chapitre suivant). L'implémentation des fonctions d'entrée/sortie de type DOS ou UNIX-C de haut niveau repose réellement sur ces envois de messages à bas niveau, ce qui les rend particulièrement performantes dans la mesure où seuls les pointeurs circulent et sont recyclés, sans recopie effective de caractères entre les diverses couches logicielles.

Un message est envoyé à l'un des ports de messages (MsgPort) de la tâche visée, le nombre de ces ports étant illimité contrairement aux signaux: les messages s'appuient sur les signaux, mais peuvent utiliser les mêmes. Une tâche qui se serait mise en attente (pour libérer du temps machine) d'un signal partagé devrait alors à son réveil consulter les diverses 'boîtes aux lettres' utilisant cette alarme pour savoir où lire un message. Cela dit, rares sont les tâches qui ont besoin de plus de 16 boîtes aux lettres, si ce n'est des serveurs de communication comme l'interface graphique, ou un système de partage de ressources...

Les ports de messages peuvent être privés (et anonymes), ou publics et (nommés) c'est à dire compris dans la liste générale des MsgPorts. Les boîtes aux lettres publiques permettent les services du type annuaire: on peut dialoguer avec une tâche avec la seule connaissance de son nom 'officiel' en clair, et vérifier ainsi sa présence, ou encore on peut s'adresser à un service en mentionnant son appelation, qui peut être implémenté par la tâche qui sied au propriétaire de la machine (impression, messagerie...). C'est le même principe que les sockets d'Unix-Berkeley, en plus simple et en plus efficace dans la mesure où c'est à la base du système dans l'Amiga.

On utilise en général un port de chaque sorte, le public servant à recevoir (un MsgPort étant une simple liste de messages, il faut bien séparer les messages en attente de lecture des messages écrits en instance de départ) et le privé à répondre (ne serait-ce que pour accuser réception et recycler le message, qu'Exec peut se charger de libérer).

ACCROISSEZ LA PUISSANCE DE VOTRE AMIGA

(A3000 / A2000 / A500+ / A500 / A1000)

Bus+ Bus+

EXPANSION SYSTEMS Bus+ **DataFlyer**

LA LIBERTE DU CHOIX : SCSI - IDE - SCSI/IDE

DataFlyer SCSI
LE GRAND CLASSIQUE

A2000

DataFlyer 45 (*)	2.850 F.
DataFlyer 52 Q	3.290 F.
DataFlyer 105	4.450 F.
DataFlyer 210 Q	9.750 F.

A500

DataFlyer 500/45 (*)	3.450 F.
DataFlyer 500/105	4.990 F.

(*) Dans la limite des stocks disponibles

DataFlyer IDE
Nouveau contrôleur combinant la rapidité de transfert et l'économie des disques AT/BUS

A2000

DataFlyer IDE 45	2.590 F.
DataFlyer IDE 52 Q	2.990 F.

A500

DataFlyer IDE 500/45	3.050 F.
DataFlyer IDE 500/52 Q	3.490 F.

DataFlyer SCSI/IDE
Nouveau : la possibilité d'utiliser en même temps les deux standards sur votre AMIGA

A2000

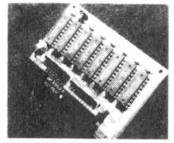
DataFlyer SCSI/IDE 45	2.990 F.
DataFlyer SCSI/IDE 52 Q	3.450 F.

A500

DataFlyer SCSI/IDE 500/45	3.590 F.
DataFlyer SCSI/IDE 500/52 Q	3.990 F.

EXTENSIONS MEMOIRES

AMIGA A-500 Plus
MICROBOTICS M502
EXTENSION 1 MO



Permet de faire passer l'Amiga-500 Plus à 2 MO de CHIP RAM.
M502 ..... 675 F.

DataFlyer™ DATA FLYER RAM
Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs

A500

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la Base-Board et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10.5 MO !

A2000

la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM

peuplée OK	850 F.
2 MO	1.700 F.
4 MO	2.600 F.
8 MO	3.990 F.

EXPANSION SYSTEMS
BASEBoard 4 PLUS

Permet de faire passer l'Amiga-500 PLUS à 5 MO de RAM au total, en donnant un total de 2 MO de chip Ram et 3 de fast Ram

BASEBOARD 4 PLUS peuplée 0K	850 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 2 MO	1.650 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 4 MO	2.350 F.

A500

BASEBOARD peuplée 0K	950 F.
BASEBOARD peuplée 2 MO	1.750 F.
BASEBOARD peuplée 4 MO	2.450 F.
BASEBOARD peuplée 6 MO	3.750 F.

8-UP ! (DIP)

2/8 MO (A2000)

MICROBOTICS

2 MO	1.750 F.
4 MO	2.650 F.
6 MO	3.600 F.
8 MO	4.450 F.

AMIGA 1000
NOUS NE VOUS OUBLIONS PAS

VOUS EN REVIEZ **BUS PLUS** VOUS L'APPORTE

BOITIER EXTENSION 2/8 MO peuplé 2 MO :	2.490 F.
BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER SCSI 52 Q	3.990 F.
BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER IDE 45	3.490 F.

(Toutes ces cartes sont utilisables sur A2000 / A500+ / A500)

TRANSFORMEZ VOTRE A500 / A500+ EN STATION DE TRAVAIL ERGONOMIQUE

Stand en métal permettant l'installation du moniteur, du second lecteur et de l'alimentation de votre Amiga (stand à la couleur de l'Amiga)

STAND AVA500/500+ ..... 690 F.
(port et emballage : 70 F en sus.)

VOUS RECHERCHEZ ... Bus+ VOUS PROPOSE

TRUMPCARD PROFESSIONAL
CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

Grand Slam **LA CARTE MULTIMEDIA « LA PLUS POINTUE » POUR LES AMIGAS**

GRANDSLAM La Carte multifonction la plus performante du marché contrôleur SCSI (taux de transfert de plus de 1.9 MO sous DPerf), extension de mémoire (jusqu'à 8 MO par SIMMs), connecteur parallèle de sortie et carte réseau SCSI (IVS SCSI SHARE).
Livrée montées sur équerres avec câbles, programme de formatage, utilitaire de configuration de réseau et logiciel de test de la mémoire et du port parallèle.

GRANDSLAM A2000	2.600 F.
GRANDSLAM A500	3.300 F.

A2000

GRANDSLAM	HC 52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 mS)	5.490 F.
GRANDSLAM	HC 105Q	QUANTUM LP 105S (14-19 mS)	7.300 F.
GRANDSLAM	HC 210Q	QUANTUM LP 210S (14-19 mS)	11.300 F.

A500

GRANDSLAM	500/52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 mS)	6.490 F.
GRANDSLAM	500/105Q	QUANTUM LP 105S (14-19 mS)	8.300 F.

TRUMPCARD PRO

TRUMPCARD PRO	HC 52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.550 F.
TRUMPCARD PRO	HC 105Q	QUANTUM LPS 105S (14-19 mS)	6.390 F.
TRUMPCARD PRO	HC 210Q	QUANTUM LPS 210S (14-19 mS)	10.390 F.
TRUMPCARD PRO	500/52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	5.550 F.
TRUMPCARD PRO	500/105Q	QUANTUM LPS 105S (14-19 mS)	7.450 F.

TRUMPCARD

TRUMPCARD	HC 45	FUJITSU (25 mS)	3.650 F.
TRUMPCARD	HC 52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.890 F.
TRUMPCARD	500/45	FUJITSU (25 mS)	4.550 F.
TRUMPCARD	500/52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.850 F.

MicroBotics, Inc.
VXL·30
LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000

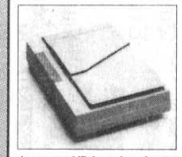
La rapidité, la puissance à votre disposition • Construisez votre carte accélératrice selon vos besoins • Elle est équipée du processeur Motorola 68030 ou du 68030EC (version économique) • Compatible coprocesseur mathématique 68881 et 68882 • Compatible Kickstart 2.0 • En option carte Mémoire additionnelle VXL-RAM 32 (peuplée en RAM BURST ou NON-BURST 2 ou 8 MO) • Livrée avec le logiciel du domaine public Set CPU.

VXL 25mhz EC030	3.495 F.
VXL 25mhz EC0E0 + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 NON-BURST (2MO)	7.450 F.
VXL 25mhz 030 + MMU + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 NON-BURST (2MO)	12.400 F.
VXL 50mhz 030 + MMU + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 BURST (2MO)	15.700 F.

Tous ces montages peuvent se réaliser en étapes successives suivant vos besoins
Autres constructions : nous consulter

PRINT TECHNIK
AMIGA (A500, A2000, A3000)

PROFESSIONAL SCANNER



• Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet • Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité. • 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.
Prix : ..... 9.500 F.

XL HANDY SCANNER

Largeur de scan 128 mm. (permet de scanner des demi-pages). 400 DPI. 32 niveaux de gris. Prix : ..... 2.350 F.

KCS
POWER PC BOARD (A500)

La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.

POWER PC BOARD maintenant disponible pour A2000 et A3000.

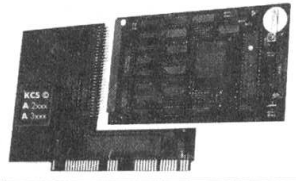
VERSION 3.0 maintenant encore plus performant
• EGA/VGA • Driver souris KCS
• Ram disk MS-DOS • Vitesse 11 MHZ

A500

KCS POWER PC BOARD A500 ..... nouveau prix	2.200 F.
KCS POWER PC BOARD A500 (sans MS-DOS, etc.) ..... nouveau prix	1.900 F.
KCS POWER PC BOARD A500 PLUS ..... nouveau prix	2.200 F.
KCS POWER PC BOARD A500 PLUS (sans MS-DOS, etc.) ..... nouveau prix	1.900 F.

A2000 / A3000

KCS POWER PC BOARD A2000/A3000	2.750 F.
KCS POWER PC BOARD A2000/A3000 (sans MS-DOS, etc.)	2.450 F.



TRILOGIC
AMIGA AUDIO DIGITIZER

SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000 Prix ..... 550 F.

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, l'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. Prix ..... 400 F.

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit ! Prix ..... 155F.

HAM · E HAM · E +
LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

Résolution HAM-E : 384 x 560 - HAM-E+ : 768 x 560
• Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s.
• Le logiciel processeur graphique NEW IMAGE PROFESSIONAL vous est offert gratuitement afin d'exploiter au mieux les capacités de votre carte graphique 24 bits. • Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc... • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive.
Prix : HAM-E : 3.250 F HAM-E+ : 4.750 F

COMPATIBILITE TOTALE HAM-E VOLUMM-4D

Lecteur interne Amiga A500	560 F.
Alimentation A500	450 F.
Extension A500 avec horloge et interrupteur	290 F.
Extension A500 sans horloge	260 F.

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

Pour tout achat de plus de 600 F, vous recevrez en CADEAU **le Super PIN'S de collection B+**

CHANGE KICKSTART
A500 Plus, A500, A2000.
Vous permet de Booter sur le Kickstart de votre choix (1.3, 2.0 ou plus). Indispensable pour l'A500 Plus. Prix ..... 290 F.

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Base cours US$, Livre sterling au 15/08/91 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. - Autres produits : 30 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS
A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... CODE POSTAL

Qté	ARTICLE	PRIX unit

Mémoire publique

Cette façon de transmettre et recycler des blocs de mémoire est économique, souple et rapide, mais peut poser des problèmes de sécurité: cela suppose qu'une tâche accède à la zone de mémoire d'une autre tâche (celle qui a initialisé le bloc), ce qui impose un minimum de rigueur dans la réutilisation ou la libération de ces blocs. Comme on le verra plus loin, l'Amiga reconnait un type de mémoire 'publique', qui devrait être utilisée en pareil cas, mais qui ne correspond pas pour l'instant à une implémentation particulière. On aurait pu également concevoir une fonction d'allocation de mémoire spécifique aux messages, le système se chargeant de libérer le bloc quand plus personne ne s'en sert.

AREXX

Le langage de communication entre tâches Rexx, que l'on trouve notamment sur de gros systèmes, avait naturellement sa place dans ce contexte et a été porté sur Amiga (ARexx). Les nombreuses applications qui le reconnaissent s'équipent de deux ports de messages supplémentaires permettant de recevoir des instructions de l'extérieur ou de retourner des résultats.

On peut alors très simplement faire communiquer des applications, comme par exemple un éditeur et un compilateur, ou un tableur et un traitement de textes (c'est d'autant plus facile que le standard de données IFF décrit pratiquement tout ce qui existe). Ces applications doivent être pilotables par mots-clé et macros, et une utilisation élémentaire d'ARexx consiste à définir dans une première application une macro qui va envoyer des ordres à une autre: un compilateur peut alors appeler un éditeur et lui demander de charger le fichier qu'il compilait et de se positionner à la ligne erronée, ou à contrario un éditeur peut appeler un compilateur et récupérer le numéro de ligne et le message d'erreur et se positionner de lui-même.

Un interpréteur permet de superviser les enchaînements plus complexes, soit en exécutant un petit script, soit en déroulant une véritable application ARexx. Ce langage n'est pas sans rappeler le Basic (le fait qu'il soit interprété n'est pas bien grave: il est là pour coordonner, pas pour exécuter les routines de calcul!), avec en plus la reconnaissance de structures dont les champs sont établis dynamiquement (c'est de la mémoire associative), de puissantes fonctions de parsing (pour analyser des lignes de commande), l'adoption du jeux d'instruction et des variables de base définies par la tâche avec laquelle on est en train de communiquer, etc.

Une panoplie de routines

Afin de faciliter la gestion de tous ces objets et parce qu'il en a lui-même besoin, le système offre toutes une panoplie de routines d'allocation et d'initialisation, de manipulations comme la recherche (par exemple d'un port nommé) et bien sûr de communication. L'utilisation de pointeurs est beaucoup moins lourde que les Handles du Mac, avec l'inconvénient correspondant : il faut éviter de détruire ou déplacer un objet public! Pour cela, les libraries et les devices utilisent des compteurs lors des ouvertures et fermetures, afin de ne libérer un objet que si plus personne ne s'en sert.

Les IORequests dérivent des Messages et sont systématiquement utilisées pour transmettre (ou recevoir) des informations aux périphériques (devices). Les requêtes sont classiquement des écritures, des lectures (synchrones, ou asynchrones avec accusé de terminaison) ou du contrôle, mais on utilise en fait un objet dérivé plus riche, le StdIORequest, lui-même généralement particularisé selon le type de device, ce qui ne gêne en rien puisque l'on hérite de toute façon de toutes les fonctions des classes plus générales.

On utilise donc le plus souvent la suite d'inclusions

MinNode /Node /Message /IORequest /StdIORequest /MyDevRequest .

Bibliothèques dynamiques

Un autre aspect fondamental d'AmigaDOS réside dans l'emploi systématique de bibliothèques (libraries) dynamiques partagées, qui peuvent rappeler les DLL (liens dynamiques) d'OS/2 ou les shared libraries annexes d'Unix. A la différence de la plupart des autres systèmes, l'Amiga n'utilise pas d'interruption logicielle ou de Trap instruction illégale pour servir les fonctions système: il existe une bibliothèque-maître (exec.library) dans le ROM-kernel qui contient les fonctions système fondamentales (primitives pour la gestion des listes et de la mémoire, ouverture et fermeture de bibliothèques...) et la seule valeur immuable du système est l'adresse $4 qui pointe sur la base de la bibliothèque Exec.

Une Library contient une structure de base précédée d'un vecteur de fonctions et suivie d'une éventuelle zone de stockage privée.

Le passage par une table de fonctions est bien sûr un peu plus long que si la routine était directement incluse dans le code de l'application (quelle économie de mémoire!), mais moins que si l'on utilisait une interruption logicielle (qui lance tout un processus de sauvegarde de contexte et de détermination de la routine à appeler, et dont le nombre est en général dramatiquement fini ce qui nécessite l'utilisation de registres pour préciser la fonction visée).

Par rapport à cette dernière solution, les bibliothèques sont infiniment extensibles et à chaque nouveau périphérique ou outil est souvent adjoint un 'mytool.library'. On peut même aisément customiser ou mettre à jour une bibliothèque système en utilisant le même nom avec une priorité supérieure (correspondant à un numéro de version). D'autre part, les bibliothèques non stratégiques sont chargées ou flushées de la mémoire en fonction de leur utilisation (un répertoire 'libs' à la racine du disque système les rassemble).

Un intérêt évident tient dans ce qu'une application peut fonctionner sans recompilation quelque soit le processeur et sans préjuger de la présence d'un coprocesseur tout en utilisant automatiquement la puissance disponible, dans la mesure où seules les bibliothèques systèmes seront changées lors de l'extension de la machine.

Les *Resources* sont une classe dérivée des Libraries, et permettent de coordonner l'usage qui est fait des diverses ressources d'un même chip (par exemple). C'est indispensable sur une machine full-chip comme l'Amiga si l'on veut rendre compatible le multitâche avec l'utilisation du hard qui n'a pas le dont d'ubiquité, lui...

Le reste est plus commun aux machines multitâches:

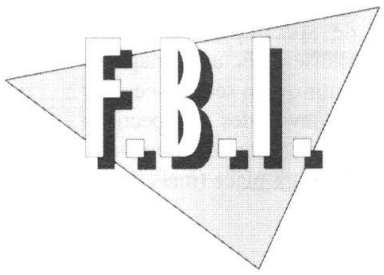
Tasks

Une *Task* est un Node auquel on ajoute toutes les informations de priorité et de contexte nécessaires, le *Process* est une extension au niveau du DOS qui permet d'utiliser la dos.library en conservant un contexte supplémentaire pour le service des I/O (liste et caractéristiques des fichiers ouverts, comme sous UNIX).

Le sheduler se base sur un simple temps-partagé (on donne la parole à une autre tâche au bout d'un laps de temps, en fonction de sa priorité) ce qui est largement suffisant (mais le système est suffisamment ouvert pour que l'on puisse modifier cet aspect sans trop de problèmes). C'est moins complexe que pour OS/2 qui calcule des priorités dynamiques (on le soupçonne d'être fortement inspiré de l'IBM VM/370): c'est lourd, cher et pas vraiment utile sur un système mono-utilisateur, ce qui fait qu'en général on le débranche pour économiser du temps...

LA VEDETTE DES CARTES ACCELERATRICES
ALLEMANDES PROFESSIONNAL TURBO - SYSTEM
pour A 500 et A 2000

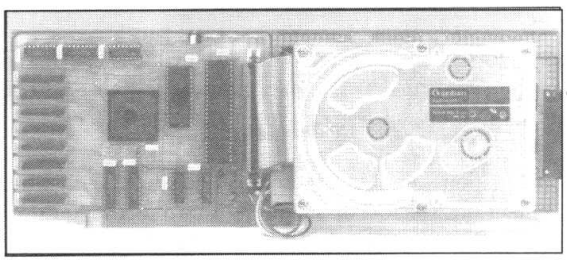
P - 020 MC 68020, 16 MHZ	2.890 F
P - 020 MC 68020, 24 MHZ, MC 68882	3.990 F
P - 030 MC 68030, 24 MHZ, MC 68882, 1 Mordm	5.490 F
P - 030 MC 68030, 40 MHZ, MC 68882, 4 Mol 60 ns	13.990 F



TEL : (1) 60 13 99 18
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
Vente par correspondance uniquement

DISQUES DURS SCSI ARCHOS POUR AMIGA 500 ET AMIGA 2000

Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1,2 µm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.



VERSION AMIGA 500

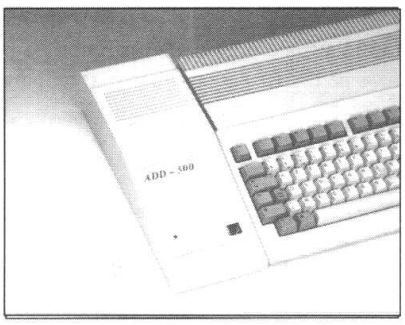
FUJITSU 45 Mo, 25 ms, 0 Ko..... 3290 F
QUANTUM 52 Mo, 11-17 ms, 0 Ko..... 3490 F
QUANTUM 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko.....4890 F

VERSION AMIGA 2000

CONTROLEUR SEUL.....1390 F
FUJITSU 45 Mo, 25 ms, 0 Ko..... 2790 F
QUANTUM 52 Mo, 11-17ms, 0 Ko..... 2990 F
QUANTUM 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko..... 4390 F

MEMOIRES POUR ADD500 OU 2000

KIT512 Ko.....250 F KIT1 Mo.....500 F
KIT2 Mo ..... 900 F KIT 4 Mo .....1700 F



Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Amiga News sept 91).

CADEAU : 10 MO DE FREEWARE !
Nos disques durs sont livrés formatés avec 10 Mo des meilleurs logiciels du domaine public (utilitaires, démos, musique, slide-shows, ...)

GARANTIE 2 ANS

PROMOTION STATION A2000

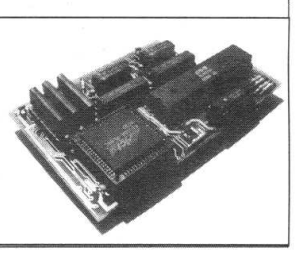
A2000 + moniteur+ DD SCSI 20 Mo + extens. mémoire 0 à 4 Mo.....8890 F

EXTENSION MEMOIRE POUR A2000

2 Mo extensible à 8 Mo par palier de 2 Mo.....1190 F 2 Mo supplém .....900 F

NOUVEAU : CARTE AVIDEO12 ET AVIDEO24

Une merveille d'intégration pour 4096 et 16 millions de couleurs en HIRES OVERSCAN (768 * 580) dans un mode d'affichage standard (rien à voir avec du HAM étendu ou un bricolage du signal vidéo composite). Compatibles avec tous les flickers fixers et genlocks internes et externes : trois niveaux d'inscrustation possibles. S'installe à la place de Denise. Workbench en transparence. 100 % français. Accepte tous les formats de l'Amiga plus les formats IFF ILBM en 12,15,18,21 et 24 bits. Interfaces AmigaDOS et AREXX. Logiciel de dessin AVPaint fourni en standard avec le logiciel d'animation OPERA. Possibilité de "double buffering" 2 x 12 bits sur AVideo 24 pour animation jusqu'à 17,5 images/sec. Contrôleur de disque spécial d'ARCHOS pour des animations "direct to disk" jusqu'à 2 Mo/sec. Sortie simultanée sur deux écrans pour AVideo24 : un écran vidéo 24 bits et l'écran Amiga avec flicker fixer en 12 bits. Logiciel de dessin professionnel TVPaint en sus. De nombreux logiciels de la PAO au 3D disponibles très prochainement sur AVideo.



AVIDEO 12 .....2490 F AVIDEO 24 .....4490 F TV PAINT.....2390 F

AMIGA 500

A500...2790 F A500 + monit....4790 F CADEAU : EXTENSION MEMOIRE 512 Ko !
A500 PLUS (WB 2.0, NOUVEAU CHIPSET, 1MO CHIP RAM).....2990 F

AMIGA 2000

A2000, unité centrale.....5190 F A2000 + moniteur.....6890 F

AMIGA 3000

A3000 25 Mhz,WB 2.0, Unix 5.4, 5 Mo ram, DD 100 Mo, Multisync.....25500 F

EXTENSION MEMOIRE TRANSFORMABLE EN CONTROLEUR SCSI

Idéal pour un premier équipement : extension mémoire pour Amiga 2000, 2 Mo extens.à 4 Mo, transformable en contrôleur SCSI .....1690 F Kit de transformation .....600 F

Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti un an sauf disques durs. Frais de port 60 F sauf machines (nous consulter)

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3"1/2 pour A500.....530 F Lecteur interne 3"1/2 pour A2000.....650 F
DD (seul) SCSI Seagate, 20 Mo, 28 ms...1490 F DD (seul) SCSI Fujitsu, 52 Mo, 11ms.....1990 F
DD (seul) SCSI Quantum, 52 Mo, 11ms..2190 F DD (seul) SCSI Quantum, 105 Mo, 11 ms.3690 F
A2630 : CARTE ACCELERATRICE 68030 COMMODORE 25 MHZ, 2 Mo extens à 4 Mo.....4890 F
A2286 : CARTE PASSERELLE AT, 1Mo ram, lecteur 5" 1/4, DOS 4.01..... 4590 F

MEMOIRES COMPOSANTS

MEMOIRE, boîtiers ZIP ou DIP, (256Kb*4 ou 1Mb*4), le Mo.....500 F
SupAgnus.....520 F Rom1.3.....199 F 8520.....120 F clavier A500 ..... 410 F

PROMO POUR AMIGA 500 :
EXTENSION MEMOIRE 512 Ko (SANS HORLOGE)..... 250 F
EXTENSION MEMOIRE 512 Ko (AVEC HORLOGE).....280 F

INFOGRAPHIE

REAL 3D.....1490 F VERSION PRO .....4390 F ART DEPT PRO.....1690 F
PUBLISHING PARTNER .....1790 F DIGITALISEUR DIGITIGER II ..... 2950 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI, 18 RUE DU DR ROUX, 91160 LONGJUMEAU TEL : (1) 60 13 99 18

NOM _____ ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Règlement à la commande ou en contre-remboursement
par carte bleue N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date de validité |_|_|_|_|_| DATE SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	frais de port	
	TOTAL	

On remarque qu'il n'y a rien de spécifiquement monoprocesseur dans Exec (il suffirait de sérialiser avec un sémaphore les accès aux listes du système pour garantir qu'un seul processeur les modifie en même temps), ce qui ouvre des perspectives intéressantes dans la mesure où la plupart des cartes processeur ont leur propre mémoire et laissent le 68000 en place (mais il faudrait découpler les bus)...

Sémaphores

Les Sémaphores dérivent des messages ou des signaux (SignalSemaphore) et permettent une gestion des sections critiques plus respectueuses du multitâche que l'emploi de Forbid et Permit qui le désactive !

(le principe consiste à s'assurer qu'on est le seul à faire une opération délicate en réservant une sorte de ressource, convenue à l'avance pour cette opération: si quelqu'un d'autre l'a réservée et ne l'a pas encore libérée, il faut attendre.)

Interrupts

Une Interrupt est un Node suivi d'un pointeur sur le code à appeler (plus un éventuel bloc de mémoire), le Node permettant d'établir une structure en liste et donc de chaîner par ordre de priorité une série de routines à appeler lors de l'interruption.

Typiquement, on peut avec facilité intervenir aux diverses étapes du traitement d'informations en provenance du clavier ou de la souris simplement en adaptant la priorité. Comme chaque routine transmet à la suivante le message traité, on peut filtrer de façon totalement transparente et par exemple retourner le sens de la souris ou introduire des hotkeys, tout le système se conformant à la nouvelle configuration sans problèmes...

Gestion de la mémoire

Le Memory Management (gestion de la mémoire) est un peu inhabituel par rapport aux autres systèmes multitâches: il n'y a pas de partitionnement de la mémoire entre les applications (et le système) mais des listes de blocs (chunk) et de mémoire libre, ce qui fait que l' 'out of memory' n'intervient que quand toute la mémoire est effectivement consommée. Cela évite aussi d'être tenté de translater les objets en mémoire (comme sur le Mac).

Mais cela pose un problème évident de sécurité: toute tâche qui, mal écrite ou prise de folie, se mettrait à déborder de sa zone risque de perturber le fonctionnement d'autres tâches, voire du système si ce dernier ne se rend pas compte assez vite de la situation pour paralyser la tâche fautive.

En l'absence de pagination, la récupération de la mémoire allouée à un process qui ne la libère pas (par exemple parce qu'il s'est bloqué) supposerait de garder une trace de toutes les allocations, ce qui n'est hélas pas fait (on ne garde que la liste des blocs vides, mais il ne serait pas très difficile de conserver d'autres listes, en dépit de l'encombrement que cela suppose).

On peut utiliser l'allocation à bas niveau, ou passer par Exec qui entretient une liste des blocs libres de façon à limiter la fragmentation (regroupement des blocs contigüs, stratégie d'allocation) et autorise la préallocation de blocs d'une certaine taille pour les applications comprenant beaucoup d'allocations dynamiques.

On peut choisir d'utiliser la pile de la tâche ou demander de la mémoire publique (pour garantir la visibilité), mais cela n'a pas d'influence dans la mesure ou le système n'utilise pas encore la mémoire paginée.

(La pagination de la mémoire consiste à attribuer dynamiquement des 'pages' de mémoire à un process, qu'il croit continues grâce à un système d'adressage en fonction du process. Cet adressage virtuel suppose une gestion hardware (MMU), présente dans les 680xx pour xx supérieur a 20. Ainsi, les processes s'ignorent, sauf s'ils ont des pages communes. A partir de là, il devient quasiment impossible de planter la machine!

On peut alors également implémenter la mémoire virtuelle, en évacuant sur disque les pages inutilisées depuis longtemps pour libérer de la place, ce qui donne l'illusion à l'utilisateur qu'il dispose d'une mémoire bien plus grande, de façon transparente (au temps d'accès près)).

AmigaDOS, Intuition, le WorkBench et les routines graphiques d'animation s'appuyent bien sûr fortement sur Exec, mais comme on l'a vu le programmeur peut lui-même avantageusement s'en servir.

Pour résumer en une phrase, on a pu voir ici que l'approche Orienté Objet apporte compacité, flexibilité, sécurité, extensibilité et facilité d'utilisation et de compréhension...

On trouvera plus de détails sur le système d'exploitation dans les livres de Micro Application déjà cités au chapitre "Circuits Graphiques", plus les indispensables "Amiga ROM Kernel Reference Manuals" (structurés comme le man d'Unix) dont il existe une version sur disquette, ainsi que dans un article de Tim Holloway paru dans Bytes en janvier 1991 (p. 329-334) pour l'aspect Orienté Objet.

Fabrice Neyret

Rappelons que la Saga de l'Amiga est une réalisation du club Amiga - Télécom Paris (club Amiga, Maison des élèves de Télécom Paris, 212 rue de Tolbiac, 75013 Paris).

Les principaux auteurs en sont fabrice (neyret@cal.enst.fr) et emmanuel (buu@cal.enst.fr).

L'actuel président du club est laurent (itti@cal.enst.fr).

N'hésitez pas à nous contacter pour toute précision complémentaire! (nous répondrons via AmigaNews si la demande le justifie.)

ATTILA PDS

Association Loi 1901.

Nous espérons que l'année a tout aussi bien commençée pour vous que pour nous car nous croulons sous une avalanche de nouvelles démos, préviews, nouveaux modules, slideshows et utilitaires sans oublier les diverses collections James Bond, K-Sekaet radio-amateurs. Alors commencez l'année en beauté et écrivez-nous!

Collection FISH **complète** jusqu'à 590...

Traitement sous 48 heures

(15 Francs le disk + 1 gratis par tranche de 10,frais de port compris !)

10 Francs le catalogue complet sur disk ou enveloppe timbrée a votre nom avec D7 vierge.

BON DE COMMANDE CATALOGUE

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CP : VILLE :

ATTILA

BP 192

63805 COURNON CEDEX

36.15 code FDS

Des milliers de logiciels du Domaine Public à télécharger pour AMIGA, PC XT/AT, ATARI ST/TT et MACINTOSH.

Et bientôt, la boutique, les petites annonces, les bals binaires....

Pour commander le Kit et/ou la disquette protocole seule, reportez vous au Bon de Commande ci-dessous.

DOMAINE PUBLIC

Les titres soulignés sont compatibles 500+

Notre catalogue FDS-News contient désormais le détail des disquettes compatibles ou non avec l'Amiga 500+.

JEUX

- ❒ FDS553 ALIEN NETWORK VS OLYMPUS
- ❒ FDS580 AMIGA TANK
- ❒ FDS593 TREATS
- ❒ FDS595 THE COMPUTER CONFLICT
- ❒ FDS631 ENSIGNIA - THE MAZE
- ❒ FDS634 ALPHA FLIGHT - SEVEN TILES
- ❒ FDS642 STAR TREK GAME (2 discs)
- ❒ FDS645 CLONE - THINK AHEAD ++
- ❒ FDS664 AMIGOIDS
- ❒ FDS697 NO ONE INC - NOI MINE 1
- ❒ FDS920 THE WOODENBALL

COMPILATIONS DE JEUX :

- ❒ FDS900 FDS-GAMES 1
- ❒ FDS901 FDS-GAMES 2
- ❒ FDS902 FDS-GAMES 3
- ❒ FDS903 FDS-GAMES 4
- ❒ FDS904 FDS-GAMES 5
- ❒ FDS905 FDS-GAMES 6
- ❒ FDS906 FDS-GAMES 7
- ❒ FDS907 FDS-GAMES 8
- ❒ FDS908 FDS-GAMES 9

UTILITAIRES MUSICAUX

- ❒ FDS316 NOISETRACKER V1.2
- ❒ FDS537 SCX - MEGA SOUNDCRACKER
- ❒ FDS538 THE SCRATCHER V1.00
- ❒ FDS554 JAMCRAKER PRO V1.0
- ❒ FDS577 PROTRACKER V1.1
- ❒ FDS579 MED V3.10
- ❒ FDS601 NOISETRACKER V1.1 PLUS
- ❒ FDS603 INTUITRACKER V1.1
- ❒ FDS671 SOUNDTRACKER PRO
- ❒ FDS672 SOUNDTRACKER IV By Blue

INSTRUMENTS & MODULES

❒ FDS276 ST-01 à FDS285 ST-10 : 10 disquettes d'instruments.
❒ FDS990 RIPP IT UP VOL. 1 à FDS994 RIPP IT UP VOL. 5 : Collections de samples.
❒ FDS388 ST-Modules 1 à FDS399 ST-Modules 12 : 12 disquettes de modules.
Toutes ces disquettes peuvent être acquises séparément.

SLIDES-SHOW

- ❒ FDS998A BILLY JOHN - A VISIT TO JAPAN
- ❒ FDS998B BILLY JOHN - A VISIT TO JAPAN
- ❒ FDS1002 Belier Prod. - COMICS STARS

MEGADEMOS

Pas de longs discours.... Elles sont EXCELLENTES !

- ❒ FDS934A EQUINOX - SO WHAT 1er disk.
- ❒ FDS934B EQUINOX - SO WHAT 2ème disk.
- ❒ FDS935 UNIVERSAL INTENSITY
- ❒ FDS948 DEVILS - LABYRINTH
- ❒ FDS964 POSSESSED - ANESTHESIA
- ❒ FDS978 MAJIC 12 - RAY OF HOPE 2

MUSIC DISKS

Les meilleurs uniquement !

- ❒ FDS885A CONCEPT - TUNE DISK 1 1er disk.
- ❒ FDS885B CONCEPT - TUNE DISK 1 2ème disk.
- ❒ FDS885C CONCEPT - TUNE DISK 1 3ème disk.
- ❒ FDS829A DMACON - MEGA TUNE 1er disk.
- ❒ FDS829B DMACON - MEGA TUNE 2ème disk.
- ❒ FDS829C DMACON - MEGA TUNE 3ème disk.
- ❒ FDS928 CINEFEX - THE ORCHESTRA
- ❒ FDS931 SHINING 8 - TECHNOMANIA 2
- ❒ FDS932 WILDFIRE - TEKKNO
- ❒ FDS959 SECT - THE MEGA CONCERT

SHAREWARE-COMPENSE

(Logiciels en Français) : 21 Frs par disquette.

❒ SH471A&B - SP_disk 1 & 2 (Nelle version) : Des utilitaires qui permettent de dessiner et afficher des images dans plusieurs modes.

❒ SH505 BOOT MASTER V1.42
Nouvelle version. Permet de gérer les boots.

❒ SH803 TISUTILS - EDITEXT V1.01
Editeur de textes + catalogue de vos disquettes.

❒ SH804 TISUTILS - ETIK V1.1
Création et impression d'étiquettes de disquettes et de cassettes vidéo.

❒ SH1000 GESTCPT V1.2
Gestion de votre compte bancaire. (1 Mo + Horloge)

- ❒ SH1001 ABSYS - DIGIT MASTER 1
- ❒ SH1015 ABSYS - DIGIT MASTER 2
- ❒ SH1016 ABSYS - DIGIT MASTER 3

Trois disquettes contenant des musiques de qualité professionnelle. (1 Mo nécessaire).

COLLECTIONS DISPONIBLES

Fred FISH 1 à 590
CAM 1 à 480

AMOS-DP, AMICUS, TBAG, CACTUS, AMATEUR RADIO, SOURCES SEKA...

DOMAINE COMMERCIAL

JEUX

❒ AGE	269 F
❒ ALIEN BREED	269 F
❒ BARBARIAN II (Psy)	229 F
❒ BAT 2	340 F
❒ BATTLE ISLE	285 F
❒ BIRDS OF PREY	299 F
❒ BLACK CRYPT	289 F
❒ BOMBERMAN	249 F
❒ CELTIC LEGEND	285 F
❒ CISCO HEAT	240 F
❒ DEVIOUS DESIGN	255 F
❒ DOUBLE DRAGON 3	242 F
❒ ELVIRA - The Arcade Game	269 F
❒ EPIC	239 F
❒ FASCINATION	265 F
❒ FANTASTIC VOYAGE	269 F
❒ FIRST SAMOURAI	239 F
❒ FOOTBALL CRAZY COMPIL.	273 F
❒ FUN RADIO COMPILATION	289 F
❒ FUZZBALL	239 F
❒ GAUNTLET 3	249 F
❒ HARE RAISING HAVOCK	339 F
❒ HEART OF CHINA	349 F
❒ HEIMDALL (1 Mo)	329 F
❒ HOME ALONE	219 F
❒ HUDSON HAWK	239 F
❒ KILLERBAL	259 F
❒ KNIGHTS OF THE SKY	325 F
❒ LEANDER	269 F
❒ MAX COMPILATION	270 F
❒ MICROPROSE - GOLF	319 F
❒ MEGA-LO-MANIA	285 F
❒ MONKEY ISLAND II	339 F
❒ MOONSTON	309 F
❒ OH NO! MORE LEMMINGS	219 F
❒ POPULOUS 2	239 F
❒ REALMS	289 F
❒ ROBOCOD	245 F
❒ ROBOCOP 3D	249 F
❒ ROLLING RONNY	235 F
❒ SIMPSONS	235 F
❒ STORM MASTER	279 F
❒ TERMINATOR 2	240 F
❒ THE GODFATHER (LE PARRAIN)	289 F
❒ TIP OFF	242 F
❒ TORTUES NINJA 2	239 F
❒ WOLF CHILD	279 F

UTILITAIRES

❒ AMOS Français	470 F
❒ AMOS 3D	360 F
❒ AMOS COMPILER	295 F
❒ **DELUXE PAINT 4**	890 F
❒ DEMO MAKER (1 Mo)	385 F

PERIPHERIQUES

❒ Extension 512 Ko + horloge A500	390 F
❒ Extension 512 Ko (sans horloge) pour A500 et A500+	360 F
❒ Lecteur externe 880 Ko 3.5	570 F
❒ Double lecteur externe 880 Ko 3.5	1200 F
❒ Lecteur externe 880 Ko 3.5 + Anticlick + Blitz (copieur) + Antivirus	710 F
❒ Lecteur interne A500	540 F
❒ Lecteur interne A2000	590 F
❒ Scanner 400DPI 64 tons de gris	1690 F
❒ Souris mécanique (Amiga/Atari)	199 F
❒ Souris optique GI	380 F
❒ Carte ATONCE (PC286) pour A500	1790 F
❒ Adaptateur ATONCE pour A2000	570 F

Les exclusivités FDS :

❒ **THE MASTER VIRUS KILLER V2.2** (Version Française) : Nul n'est à l'abri des virus, il est pourtant aisé de s'en débarrasser grâce à ce puissant logiciel qui détecte et chasse 153 virus dont le très dangereux SHV du disk-validator. Il dispose d'outils et commandes puissants pour isoler les virus, prévenir les incidents, visualiser les secteurs stratégiques et restaurer les disquettes infectées. Il peut s'installer facilement sur le disque dur et fonctionne également avec le Système 2.0. Sa prise en main est immédiate grâce à son excellent interface utilisateur intuitif. **Il ne coûte que 150 Frs** !!!

❒ **DISKLOCK** (Version Française) : Cet utilitaire très astucieux vous permettra d'installer un mot de passe de votre choix sur vos disquettes. Il sera alors absolument impossible de connaître le contenu ou d'utiliser les programmes qui s'y trouvent sans avoir au préalable tapé le mot de passe. Vous serez donc la seule personne au monde à pouvoir accéder aux logiciels qu'elles renferment. Sous le Workbench les disquettes ainsi protégées seront 'Non Dos'. La protection est en théorie inviolable ! **Il ne coûte que 99 Frs. !!!**
Pour A500/2000 demander la Version 1.0b & pour Amiga 500+/3000 demander la version 2.0.

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A :
FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

DOMAINE PUBLIC : Indiquez ci-dessous les numéros de référence complets de votre choix (Exemple : FDS569 pour Tennis ou FF580 pour Fred FISH 580).
DOMAINE COMMERCIAL : Indiquez le titre du logiciel ou la désignation de l'article choisi.
Attention : Les commandes ne concernant QUE le Domaine Public ne peuvent être inférieures à 6 disquettes. Par contre, Domaine Public + Commercial, pas de minimum.

Les commandes de disquettes du Domaine Public sont traitées et envoyées sous 24/48 heures (6 jours /7). Il en est de même pour le domaine commercial, dans la limite des stocks. La duplication des logiciels du Domaine Public est effectuée sur des disquettes de marque.

Nombre de disquettes DP : ..... X 15 Frs	= ..... Frs.
Nombre de disquettes DP : ..... X 21 Frs (col. SH)	= ..... Frs.
Logiciels commerciaux & autres articles TOTAL	= ..... Frs.
Kit de téléchargement (Câble + Logiciel) : 75 Frs *	= ..... Frs.
Frais de port par ( ) voie normale : 15 Frs ( ) rapide : 25 Frs	= ..... Frs.
Forfait recommandation (facultatif mais conseillé) : 12 Frs	= ..... Frs.

MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint = ... Frs.

❒ Je désire recevoir la disquette catalogue FDS-News qui contient également un logiciel en cadeau (joindre 7,50 Frs en timbres . Gratuite avec une commande).
❒ J'ai déjà un câble et je souhaite simplement recevoir la disquette gratuite contenant le protocole de téléchargement pour ( ) Amiga, ( ) MacIntosh, ( ) Atari, ( )PC 5'1/4, ( ) PC 3'1/2. (Joindre 5 Frs en timbres).

NOM : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... VILLE : .....

Date et Signature

* Précisez le type de votre machine, port gratuit si commande du Kit seul.

 Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif.

ARGH! DES JEUX!

BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

Koei, qui développe sous le label INFOGRAMES continue dans sa lancée en nous proposant cette fois-ci la reconstitution d'une légendaire "bataille" opposant les forces du tyrannique 1er ministre aux "bandits" populaires Chinois. Bandit Kings est un clone de Genghis Khan avec toutefois quelques modifications (améliorations à mon goût).

Le packaging est parfait, Infogrames est toujours fidèle à lui même. Si ce n'est que mon manuel était en anglais, mais il parait que théoriquement il aurait du être en Français (j'ai eu beau le lui expliquer mais il n'a rien voulu savoir). La boite comprend 1 manuel (très complet) et 2D7.

Dans ce jeu, vous aurez le choix entre 4 scénarios, se passant tous au 12eme Siècle et vous aurez la possibilité de jouer de 0 à 7 joueurs en incarnant un bandit en exil au service de l'empereur trahi par son propre 1er ministre. Votre personnage possède des caractéristiques déterminées au hasard.

Afin d'anéantir cet homme perfide il faudra que vous sachiez manier la diplomatie, équilibrer votre économie et mener à bien vos campagnes militaires.

L'économie et la diplomatie sont évidemment très importantes mais elles ont été modifiées par rapport à Genghis. Le nombre d'options disponibles a été réduit ce qui donc implique une moins grande complexité et donc une importance amoindrie. Une fois de plus je dis bravo car cela simplifie grandement le déroulement de la partie tout en ne lui enlevant pas d'intérêt. Mais vous avez en outre la possibilité d'engager des héros pour vous seconder en plus des hommes de troupe. Ceux-ci sont plus ou moins fidèles....Hehehe...

Un facteur supplémentaire a été implanté lors des batailles: la magie! Vivi, vous avez bien lu. C'est une excellente idée et comme elle n'a qu'une importance secondaire elle s'imbrique parfaitement dans le jeu. Les mouvements s'effectuent encore plus facilement grâce à un système de tracé du parcours à suivre.

Une dernière remarque: le nombre de personnages non joueurs est impressionnant surtout lorsque l'on sait que chacun possède des caractéristiques propres et qu'ils ont chacun leur utilité.

Le graphisme est pratiquement le même que Genghis, pas très joli coté tableau de renseignements, mais joli côté wargame.

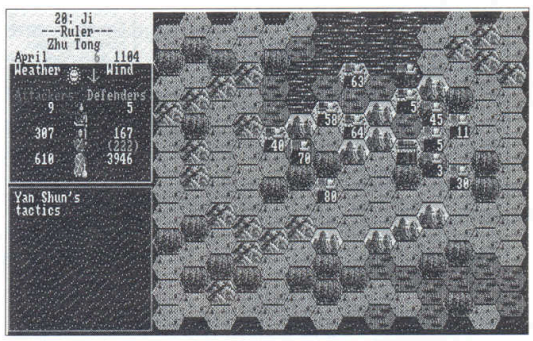
Toujours autant de musiques agréables tout au long de la partie, en nombre suffisant pour ne pas devenir lassant, Bravo.

Le système des petites animations a été raccourci en durée, ce qui en fin de compte est mieux car à la longue ça prenait pas mal de temps. Donc une modification positive.

Le soft est toujours aussi ergonomique, et toujours multitâche (d'ailleurs il tourne derrière mon traitement de texte sans me gêner). Par contre il nécessite un minimum de 1 Méga de mémoire. L'installation s'effectue sans problème sur Disque Dur.

Voici donc un soft de très bonne qualité mise à part l'apparence PC que donnent les tableaux de renseignements économiques et sociaux. En dehors de ce défaut, l'ambiance du jeu est prenante et les combats agréables (si j'ose dire...). Ceux qui ont aimé Genghis Khan aimeront forcément Bandit Kings et ceux qui n'ont pas essayé Genghis devraient au moins essayer celui-là.

Fireball
"Dai Zong"
("The Magic Messenger")



BATTLE ISLE

Voici -enfin- le premier wargame qui a su allier sérieux, souplesse et agrément! Bravo!

Battle Isle est un Wargame développé par Blue Byte, une fameuse équipe qu'il n'est plus besoin de présenter, et édité par UBI Soft.

Le niveau de difficulté est progressif car il y a plusieurs cartes différentes avec chacune une situation bien particulière. A chaque fois que l'on réussit un "niveau" on a un mot de passe pour atteindre le champ de bataille suivant. La difficulté va naturellement en augmentant et cela se traduit dans le jeu par un nombre croissant des armées (surtout celle de l'ennemi d'ailleurs...), une plus grande diversité des unités engagées dans la bataille et une île de plus en plus vaste et accidentée.

Le premier bon point: la très grande panoplie de cartes extrêmement différentes les unes des autres empêchant ici une quelconque monotonie.

Le deuxième bon point: le grand nombre de types d'unités différentes. A vous de juger: infanterie, 3 types de Tanks, engins de reconnaissance, 3 sortes d'artillerie, engin de construction et de transport, 3 types d'avions, hélico, porte avions, hydrofoils, sous marins, mines, matières premières.... il y a TOUT et en plus chacun ayant des caractéristiques bien différentes, se rapprochant fortement de la réalité.

Le troisième bon point: le déroulement du jeu où il n'y a pas de perte de temps: l'écran est divisé en deux, une fenêtre visualise la partie de la carte dont vous être en train de vous occuper, l'autre fenêtre correspond à celle que l'ordinateur (ou le second joueur) est en train de gérer. L'énorme avantage c'est que personne n'attend l'autre où un minimum de temps car lorsque l'un est en train de faire ses mouvements, l'autres effectue ses actions (attaques, réparation,...).

Il y a deux manières de gagner une bataille: soit vous réduisez à néant l'armée ennemie (la victoire totale, seule issue d'une guerre totale!!!! Pas de quartier pour la vermine d'en face) soit vous réussissez à prendre d'assaut son QG.

Le packaging est très correct. La boite comprend 3 livrets: le manuel d'instruction,

très progressif et précis dans ses explications, le manuel des armées qui contient le descriptif complet (et agréable à utiliser) de chacune des unités dans le jeu et enfin le manuel-scénario qui retrace un historique -bien ficelé- de l'univers dans lequel se déroule le Wargame. Avec les 3 livrets il y a 3 D7 dont la première constitue l'intro du jeu, intro qui sans être géniale, a le mérite d'exister et d'être bien faite. Le programme possède une procédure automatique d'installation sur Disque Dur avec choix de compilation ou non. Enfin, ce jeu marche en Sys 2.0 et non seulement il fonctionne correctement avec 020 & 030 mais encore il s'adapte au mieux à ces cartes.

Côté graphique ce soft est superbe. Enfin des cartes qui ne donnent pas des migraines au bout d'un certain temps d'utilisation. Les différents paysages sont aisément reconnaissables et en plus jolis. Le seul défaut serait que justement les hexagones sont parfois un peu difficiles à délimiter....Mais bon, cela s'appelle pinailler...

Pour les combats, on a droit à un zoom sur le terrain où l'on voit les véhicules d'une unité en train de tirer chacun une salve: très bien fait, ni trop long ni trop court. Cette scène permet au joueur de se détendre quelques instants pour voir les pièces adverses réduites à néant (on peut toujours rêver).

Les bruitages sont très réussis et se trouvent uniquement dans cette scène d'animation. Pendant la partie Stratégique il y a une musique de fond qui se limite à une boite à rythme plus une ligne de basse bien évoluée. C'est très simple mais ça a l'énorme avantage de ne pas prendre la tête au bout de 15 minutes de jeu.

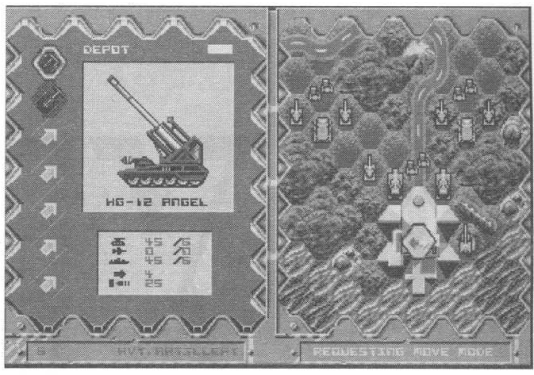
L'ergonomie est excellente dans la théorie. En effet, on voit tout de suite où l'unité peut aller, qui elle peut attaquer, si elle s'est déplacée, ses caractéristiques, son expérience... bref on a accès à tout rapidement et c'est super. Seul défaut: c'est tout au joystic et là, c'est pas toujours l'idéal mais bon...fallait tout de même qu'il y ait un défaut non?

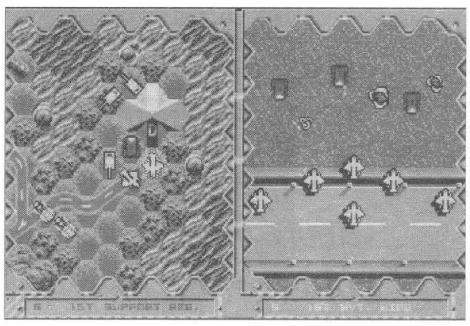
Les process de résolution de combat m'ont l'air corrects à première vue. Cependant j'aurais quelques reproches à faire: D'une manière générale le type de terrain occupé pendant un combat n'a pas assez d'impact. L'expérience joue un rôle trop important au regard de la rapidité avec laquelle on l'acquiert. Pas le droit à l'erreur: dès qu'une quelconque action est programmée, inutile d'essayer d'y revenir, l'ordinateur ne voudra rien entendre (remarquez, pour un ordinateur c'est plutôt logique...). Mis à part ces petits défauts, qui sont plus des problèmes d'adaptation que de réels défauts je n'ai rien d'autre à reprocher à ce soft.C'est le meilleur Wargame tactique que j'aie vu depuis longtemps.

Il est possible de jouer à deux, c'est même la moitié de ce soft car il y a 16 cartes Human/computer et 16 cartes Human/Human.

Fireball

The Squad Leader





ARGH! DES JEUX!

SPACK

LE VERITABLE DEMO MAKER

Créer sans programmation des démos, c'est désormais à votre portée avec SPACK. Les démos créées sont directement exécutables (possibilité MEGADEMO).

QUELQUES CARACTERISTIQUES:

- Musique SoundTracker, NoiseTracker ou Digit brute.
- Spectrum analyseur, Vu-mètre, Flashpipes
- Etoiles horizontales, complexes, en perspective, big, pixelisées.
- 12 types de scrolling différents
- Gestion des Bobs et des Sprites (tracking sprites réalisable)
- Ondulations, Reflet, Damier, Synchro de couleurs, Cycles, Barres.
- 3D fil de fer, 3D formes pleines, 3D remplie.
- Les programmeurs peuvent inclure leurs propres routines dans SPACK.
- Les démos sont en mode OVERSCAN

ESAT

POUR A500, A500+, A2000, et A3000

Prix public conseillé: 390 Francs

- ❑ Je commande le (les) logiciel(s) suivant(s): .....
- ❑ Je joins à ma commande un chèque ou un mandat, auquel j'ajoute 35 francs pour participer aux frais de port.
- ❑ Je choisis de recevoir mon (mes) logiciel(s) en contre-remboursement, je payerai 50 francs de plus à reception
- ❑ Je choisis de commander avec ma carte bleue Numéro ..... Date d'expiration .....

NOM ..... PRENOMS .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

ESAT SOFTWARE Editions 55-57 rue du Tondu 33000 Bordeaux

HyperBook

Par ses concepts innovants, son insolente facilité d'utilisation, sa programmation simple et sa puissance, HyperBook va occuper l'une des toutes premières places des logiciels sur Amiga.

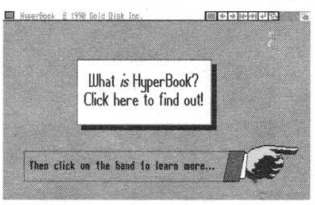
Ce logiciel va permettre aux professionnels accaparés de se lancer dans le développement d'applications spécifiques à leur job et d'intégrer, pour leur plus grand bien, un peu plus l'Amiga dans les processus de production.

Avant d'aller plus loin, disons aussi qu'il s'adresse aux enseignants de France et de Navarre et à tous ceux qui doivent gérer des tas de docs, d'images, ou de de sons, (comme les créatifs en 3D). Il peut répertorier tout ceci de façon vivante et interactive.

Premiers pas avec HyperBook

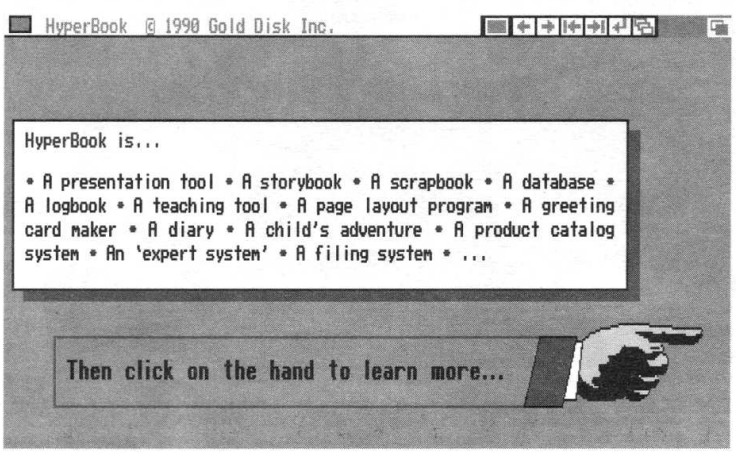
HyperBook se présente sous la forme d'un package dont la couverture cartonnée représente de petites aquarelles assez sympathiques *(comme TurboPrint Professionnel)*. A l'intérieur de la boîte, il y a deux disquettes et deux manuels. Eh oui! Le premier manuel est bien sûr le manuel de référence (en Anglais), le second (aussi en anglais) décrit les applications possibles et comment s'en servir. Là, c'est la mine d'or: le story-board qu'on doit présenter, les scénari pour BD, la gestion de la collection de Compact-Disc, timbres postes, un arbre gé néalogique, les présentations d'organi gra mmes pour les cadres, catalogues de toutes sortes, comment un professeur peut préparer un cours interactif pour ses élèves (maternelle aux Grandes Ecoles), (4 applications pour cela), comment confectionner un atlas, comment gérer la masse d'images HAM qu'on a, toutes les images Brouillons , etc.....

Le chargement de Hyperbook se fait aisément, à l'image de son fonctionnement, entièrement à la souris. L'accès aux différentes commandes se fait via la barre des menus et un panneau des contrôles situé à droite. Les informations dont vous allez vous servir sont mises dans cinq catégories-objets: "Notes", "Buttons", "Pictures", "Drawings" et "Lists". Ces objets peuvent faire des actions (avec le bouton droit de la souris) être mis en place, modifiés (couleur, forme, etc... avec le bouton gauche de la souris). Ces actions peuvent vous montrer une image, afficher du texte, cacher/montrer d'autres objets, aller vers une autre page, et même lancer des programmes AREXX pour déclancher une suite d'actions (grâce au macro-langage HML de HyperBook).



Mais qu'est-ce qu'il fait?

Que fait exactement HyperBook? Prenons l'exemple fourni avec la disquette. Vous chargez le fichier Demo.hb. Vous avez 3 boites qui apparaissent: en cliquant sur celle du milieu vous avez un texte qui s'affiche (pour revenir cliquer sur le "close gadget " de la fenêtre texte). En cliquant la boîte du bas, vous avez un écran avec une série de boutons qui apparaît, dont une phrase qui se termine par une main dessinée. Click sur celle-ci et vous avez des "objets" comme décrits plus haut (Draw-



ing, Picture, List, Note, Button). En cliquant sur ces boutons, chacun provoque ce pour quoi il est fait, l'objet Picture (alias la Vénus de Botticllei) affiche un superbe toutou (ouah!ouah!!). Pour revenir, il suffit de cliquer sur le bouton **To the Page**, et vous voilà dans le menu du début.Vous allez me dire: "Pour faire cela, ça doit pas être évident, ça prend du temps." Que nenni! Prenez la première action, qui consiste à cliquer sur la boite du milieu. Pour ce faire, cliquez sur le bouton **abc** du panneau de contrôle.

Vous avez une ligne:

•Click and drag to set object's position and size

Ce qui signifie en bon français "Cliquez et faites glisser le pointeur pour avoir la taille et la position de l'objet". Une fois ce rectangle dessiné, deux menus:

- **Spacing**
- **Text Control**

apparaissent: vous pouvez entrer le texte *"J'aime pas le chocolat"*. Ensuite revenez au panneau de contrôle et cliquez sur le bouton **Règle graduée**: vous aurez un crayon à la place du curseur sur l'écran. Vous le mettez là où est la boite faite, et vous pressez le bouton droit de la souris. Un requester apparait, où vous pouvez définir le type d'action, la forme de la boite, la couleur, son ombre (voir plus haut). Supposons que vous vouliez voir le texte qui est dans le fichier:

- **dh0:text/doc.Mostra.**

Cliquez sur **Display Text** et un requester fichier apparaît qui vous permet de rentrer le nom de ce texte. Cliquer sur le bouton gauche avec le sigle *Commodore* pour entériner votre action. Votre bouton-texte est prêt: il vous suffit de revenir en mode normal en appuyant sur le bouton flèche du panneau de contrôle. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur *"J'aime pas le chocolat"*, et ô miracle ! ca marche, votre tex te s'est affiché, et sans trop attendre. Vous vous attendiez peut être à ce qu'il affiche autre chose? Eh bien non, ce sera le texte *dh0:text/doc.Mostra* qui s'affichera. Pas de chance!

Peut être que le visualiseur de texte de HyperBook ne vous branche pas, et que vous préférez vous servir de ***MuchMore***? Qu'à cela ne tienne. Revenons au niveau où le requester apparait avec le bouton droit de la souris. Prenez "Dos-Command" et tapez la ligne

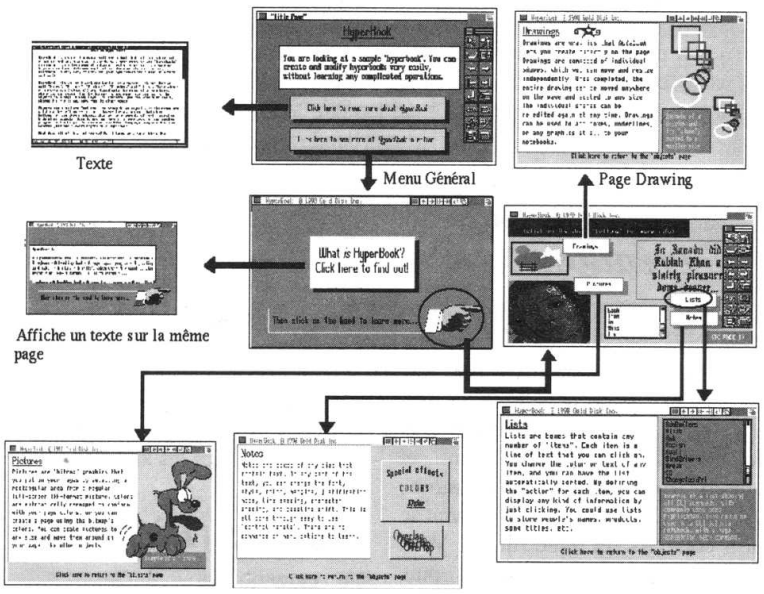
- **c:MuchMore dh0:text/doc.Mostra**

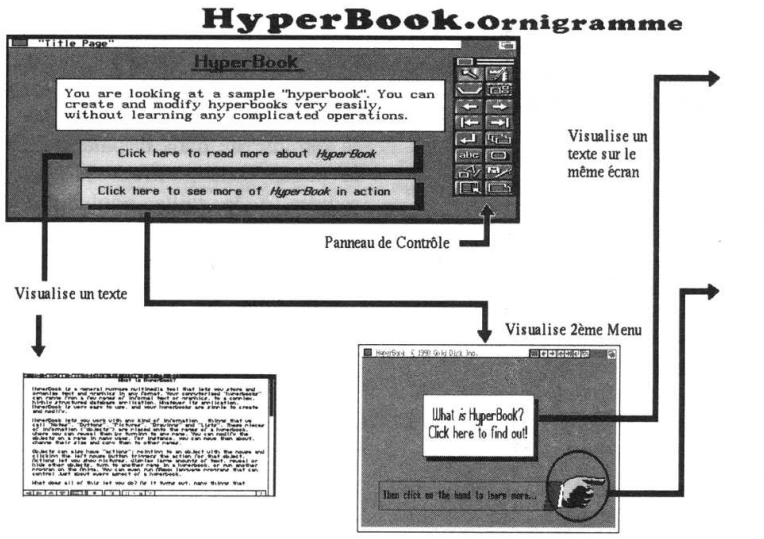
C'est tout. Faites l'essai, et deuxième surprise, ça marche.

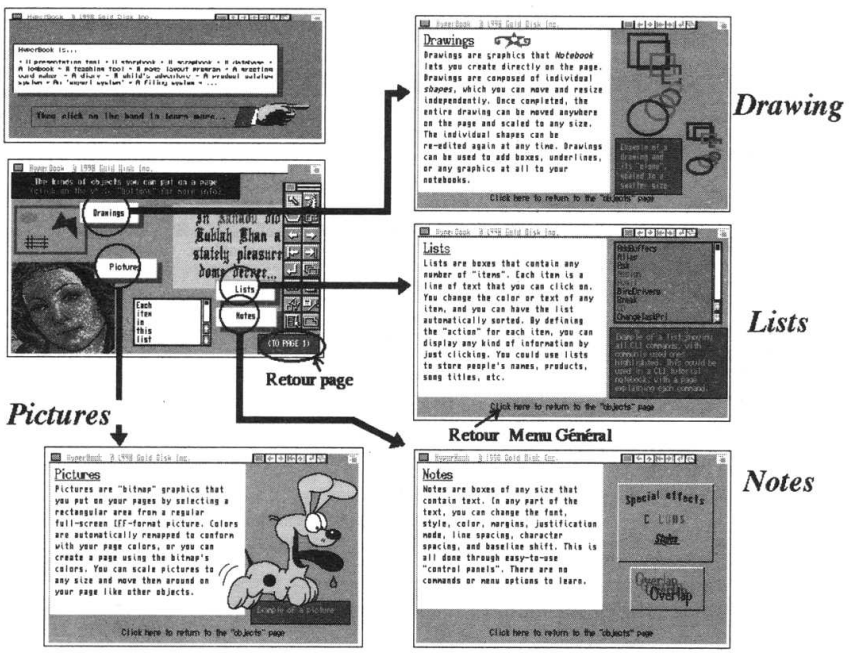
Pour visualiser une image prenez **Show Picture** ou si êtes comme moi un fana de Mostra , tapez:

c:Mostra dh0:Images/Vénus.Botticelli.1

et vous aurez votre image à souhait. Vous pouvez même la mettre en image réduite dans la page d'HyperBook, tout comme un objet.







Description

Un hyperBook, entendez un hypertexte fait avec HyperBook, est un ensemble de pages où il y a des objets (listes, dessins, images, textes) comme ceux décrits plus hauts, et où des actions les relient les uns aux autres.

Les Pages: édition, création

Chaque page a au maximun 16 couleurs. Cela peut paraître une contrainte, mais il faut savoir que travailler avec des pages en 8 couleurs est déjà pas mal. Au dela, le passage d'une page en 16 couleurs vers une autre est sérieusement ralenti, et je ne saurais trop déconseiller ce mode. D'ailleurs la doc recommande vivement le mode en 8 couleurs. Et avec raison. Vous pouvez faire des pages en 2 couleurs, puis une autre en 2,4,8 ou 16 couleurs. Il n'y a aucun problème. Par contre, dans une même page, tous les objets ont la même palette de couleurs. Pour passer d'une page à une autre il y a des fondus assez remarquables, qu'on choisit au moment de l'édition de la page (18 fondus au total) qui vont du gauche->droite en passant par l'agrandissement au centre à l'effet store vénitien *(celui que je préfère . Rien que pour le plaisir, je me fais passer des pages de cette façon: un régal).*

Je dois préciser que la vitesse d'apparition des pages dépend bien sur du nombre de couleurs de la page, mais même à 8 couleurs, cela est tout à fait correct. En 16 couleurs, ça se fait attendre.

Notes, Listes, Images, Dessins

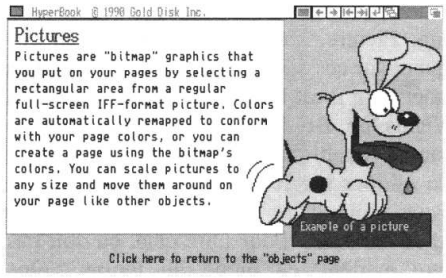
Les outils de dessin, même s'ils paraissent rudimentaires, comportent quand même l'outil pour dessiner à main levée, polygone, ellipse, rectangle, et l'option carré magique. C'est la possibilité de dessiner des rectangles ou lignes qui clignotent.

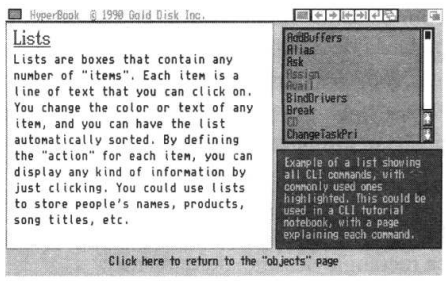
Intéressant si vous voulez mettre en valeur une ligne de texte ou une image (avec une bande qui entoure l'image en question). Il y a 4 épaisseurs de traits, et l'option remplir, avec les couleurs fixées pour la page, soit 2,4,8 ou 16. Ce n'est pas Deluxe, mais pour la mise en page c'est suffisant. Si vous voulez faire des dessins plus élaborés, il vaut mieux les faire avec *DPaintIV* par ex, et les importer comme objet Picture dans la Page voulue, qui les affichera.

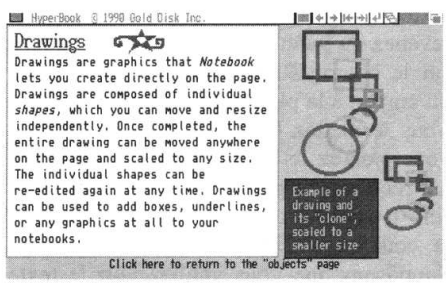
Images (Pictures)

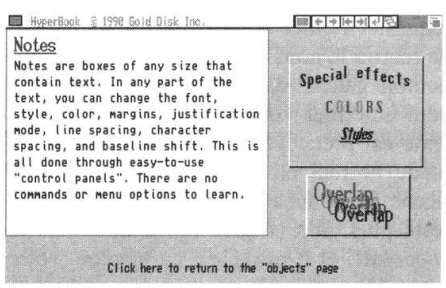
Vous pouvez visualiser des images HAM sur une page. Il suffit de choisir le bouton Picture sur le panneau contrôle à côté de "abc". Vous avez la possiblité de ne visualiser qu'une partie d'image, en la retaillant au moment du chargement. L'image sera retranscrite dans la palette de la page. Vous pourrez alors la réduire à la taille voulue, la positionner dans l'écran. La perte de définition n'est pas si terrible que cela, et l'on peut reconnaitre facilement le sujet. J'ai fait ainsi, toute une série d'images en HAM, faites avec *Sculpt*, réduites sous forme de bouton Image pour la plus aboutie, avec à côté, une dizaine de boutons avec un numéro, qui chacun affiche l'image avec ce numéro. Plutôt que de chercher dans un fichier les images, chercher la bonne. Là, je visualise très vite celle qui m'intéresse et je la récupère. Voilà une petite application qui rend service.

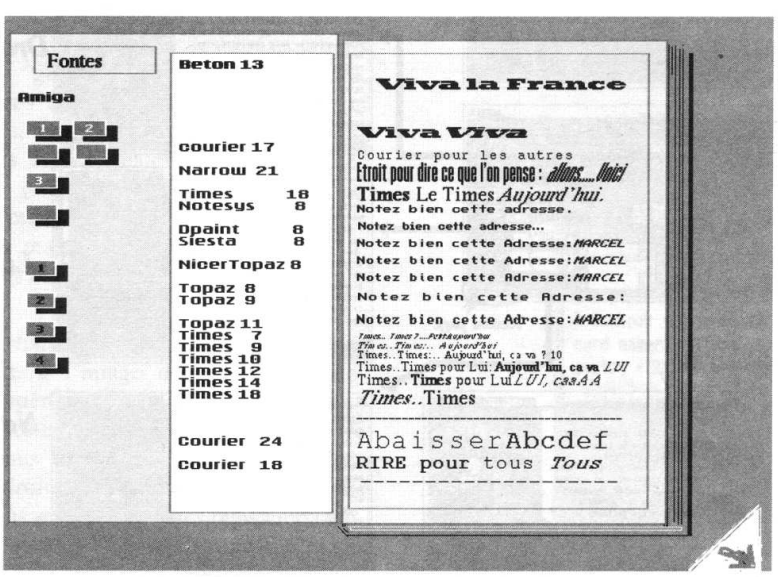
Vous pouvez par exemple, aimer les images d'Eric Schwartz, et les grouper sous forme de boutons, avec une image visualisée sur la page.











Texte

Nous avons vu dans un précédent exemple le fonctionnement de l'objet Texte. Les modules de définition qui y sont associés sont: *Text Control* et *Spacing*. Text Control sert à définir le style du caractère: gras,italique,normal et souligné. Vous pouvez définir la police de caractère utilisée, et aussi les marges gauche et droite du texte écrit (marges en pixels). Le tout à la souris. Spacing quant à lui, sert à définir les espaces entre les lettres, les mots, la ligne de base. Du soigné.

Liste

Sert à définir une liste d'objets, de pages. Très pratique si vous voulez faire une liste des gens que vous connaissez avec leur numéro de téléphone, ou indiquer les pages où aller. Chaque mot ou texte de la liste peut avoir une action et déclencher l'apparition d'un bouton, d'une page, d'un texte ou d'une image. C'est très intéressant pour les bases de données. Vous pouvez recopier d'une liste vers une autre. C'est le seul objet que vous pouvez manipuler (avec les flèches sur le côté).

Bin

Il y a une fenêtre où vous pouvez bricoler, ajuster vos objets: elle s'appelle bin. Vous pouvez travailler là-dedans, puis une fois votre fini objet le transférer sur la page où il doit être.

PageMaster

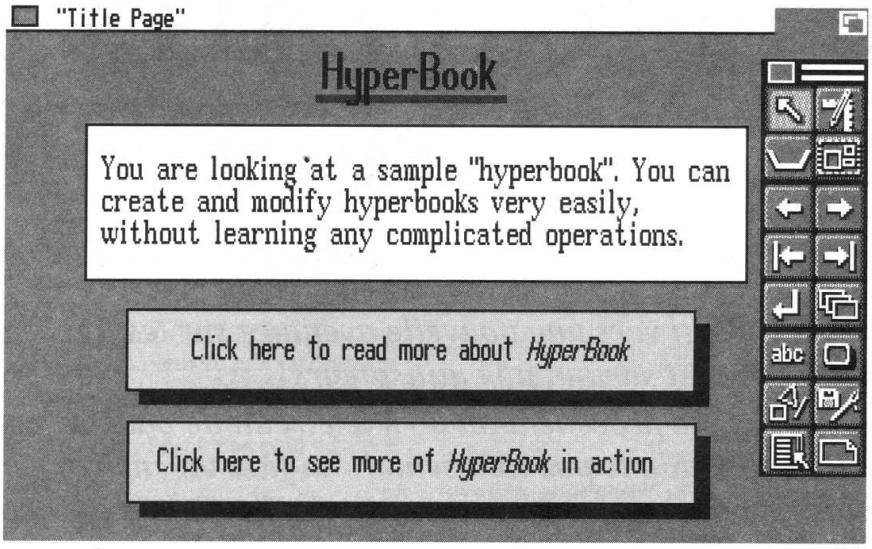
Tout comme ProPage, vous pouvez faire des maquettes de base, des "gabarits", les sauver dans une Page Master, et ensuite recopier cette Page Master sur votre page. Imaginons que vous vouliez une Page où il y a 45 boutons identiques. Vous faites d'abord un bouton. Une fois satisfait, vous le sauvez en Page Master, et faites "Merge Page Master" sur la Page où vous voulez faire les 45 boutons. D'accord, vous faites 45 Merge PageMaster, mais cela vaut mieux que de refaire 45 fois le bouton, d'autant plus que vous aurez 45 boutons semblables.

Macro-Langage HML, compatible AREXX

Avec HyperBook est livré un macro-langage, appelé HML, qui comporte quelques 140 instructions pour manipuler à l'aide de macros AREXX ces objets, les déplacer, etc..

Traité en détail dans le chapitre 20 du Manuel 1. Que l'on se rassure, on peut programmer avec la souris, sans le biais d'HML. Cela permet déjà de faire de superbes applications et rend bien service. Bien sûr, avec HML, cela suppose que vous connaissiez AREXX. Là, il faut bien reconnaître que ce n'est pas avec la doc sur AREXX qui est sur le marché que vous allez vous initier, pour la bonne raison qu'il n'y en a pas! Sauf sur AmigaNews, qui dans une série d'articles rédigé par Cédric Beust, donne une initiation à AREXX. Un tel état de choses est assez incompréhensible.

Espérons que cette lacune sera comblée. Car AREXX me semble le langage le plus nécessaire à maitriser, surtout lorsqu'on veut se servir au maximun des capacités d'un logiciel, et s'éviter de fastidieuses répétitions. Pour vous donnner une idée de HML voici une routine :




```
it = initiator()
if length(it) == 0 then EXIT
if gettype(it) ~= 'Item' then EXIT
call inform('format record'(getitemtext(it)))
```

Cette routine affiche le texte lié à un enregistrement:

Initiator,

gettype,

getitemtext

sont des mots réservés de HML. Initiator donne le numéro de l'objet qui a lancé la routine AREXX, Gettype donne le type d'objet (Note,List,Drawing, Picture, Button), getitemtext(it) retourne la chaîne de caractères associée avec l'objet. Inform est un mot Arexx pour visualiser un texte.

Personnellement, je me suis fait quelques routines avec HML, et je dois dire, que même si je me suis pas mal embêté pendant quelques heures, j'ai eu des résultats qui en valaient la peine. Mais tout le monde n'a pas forcément du temps à revendre. Il faut dire que sans HML, on obtient déjà des résultats assez sensationnels, alors avec HML c'est carrément l'application de niveau professionnel. A étudier quand même. Cela devrait pas mal vous aider.

Les applications faites avec HyperBook

Si vous avez créé des applications que vous voulez distribuer, Gold Disk a mis sur la disquette d'HyperBook, deux utilitaires ***HBReader*** et ***HBBrowser***, qui permettent de lancer vos applications faites sous HyperBook. Ces deux utilitaires sont librement distribuables. HBReader est le plus complet des deux, et s'adresse aux applications utilisant AREXX. HBBrowser est plutôt pour les autres.

Conclusion

Les avantages:

- la facilité de programmation des objets, PageMaster
- la puissance dégagée
- les concepts d'hypertexte.
- la possibilité de créer des applications et de les distribuer

Les inconvénients:

- pas d'équivalents clavier (sauf les touches F1 à F10. Et encore F10 sert à visualiser les équivalences des autres touches!). Tout à la souris c'est sympa, mais à la longue, pour un usage assez intensif, il faudrait des équivalences clavier, programmables par l'utilisateur de préference!

Pour qui? Pour quoi?

C'est la question! Pour tous ceux qui enseignent, qui ont des applications à faire pour éduquer nos enfants, et qui ont des idées. Pour ceux qui voudraient faire des story-board, des bandes dessinées interactives (c'est l'outil idéal), HyperBook est pour vous. La véritable contrainte de HyperBook est ce que vous avez dans la tête: c'est pourquoi je pense que les pros, quelque soit leur profession, qui ont une idée précise de leur besoin, vont tirer un énorme parti d'HyperBook. Pour ceux qui doivent gérer des tas d'images, qui aimeraient y voir clair dans les tiroirs de leur disque dur, et s'éviter des heures de recherche:

HyperBook est arrivé.

Que dire de plus:"Try and see".

Marcel Duruflé

Les produits Gold Disk sont importés par C.I.S. HyperBook est vendu à 790F en version anglaise. Une version française n'est pas encore prévu.

MONTAGE D'UN MODEM

Deuxième partie

On est reparti vers une nouvelle aventure sur les lignes de télécommunications si chères aux télécoms, (et surtout aux utilisateurs)

Dans l'article précédent on a vu le circuit de base de notre MODEM le 7910 ou 7911, mais il ne fonctionne pas tout seul. Il lui faut un environnement de composants pour pouvoir fonctionner correctement, un duplexeur, (c'est quoi cette bête là?) une isolation entre la ligne de votre standard et le circuit lui même, un convertisseur de vitesse de transmission, (1200/75<->1200 Bauds), un détecteur de sonnerie, (si vous voulez faire fonctionner votre MODEM en réponse automatique), et pour la souplesse quelques commutateurs pour commander le tout.

Tout d'abord le duplexeur

Votre modem pour échanger des données sur une ligne de transmission envoi deux types de signaux, sous forme de fréquences sinus:

- Un premier groupe ***ORIG*** (origine) 450Hz et 390Hz: c'est ce qui sort vers l'extérieur.
- Un deuxième groupe ***ANSR*** (retour) 2100Hz et 1300 Hz: c'est ce que votre modem reçoit.

Comme votre ligne ne comporte que 2 fils, les signaux vont être présents à l'entrée et à la sortie du circuit. Si l'on ne met pas un filtre duplexeur, c'est à dire un filtre capable de laisser passer les signaux de certaines fréquences dans un sens et les autres dans l'autre sens.

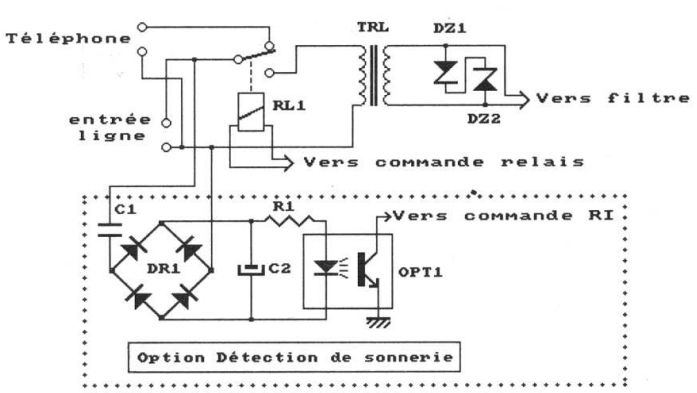
En effet les signaux que vous allez recevoir sont de niveau très faible, par rapport à ceux que vous allez envoyer. En reliant directement l'entrée à la sortie vous allez saturer votre étage d'entrée, et le modem vous racontera n'importe quoi côté Amiga! En radio les ***filtres duplexeurs*** sont connus et utilisés depuis très longtemps. On peut émettre et recevoir sur la même fréquence, (c'est le cas du radar). Dans notre cas, en basse fréquence, on se sert d'un IC analogique et des entrées + et - couplés avec la sortie et un filtre R/C, (résistances/condensateurs), pour diriger au mieux les signaux où ils sont destinés, (sortie vers la ligne, et entrée depuis la ligne).

Le fonctionnement est très simple à comprendre:

- On attaque l'entrée - (inverseuse) de l'IC à travers un filtre passif, ainsi que la ligne via le tranfo d'isolation;
- La ligne via le transfo attaque l'entrée + (non inverseuse) de l'IC à travers le filtre.
- La sortie de l'IC attaque l'entrée du 7910 ou 7911.

Ainsi les signaux sortant vers l'extérieur se retrouvent sur la ligne vers le transfo, et sont atténués au maximum vers l'entrée du 7910 ou 7911, et les signaux entrant par la ligne sont amplifiés vers l'entrée du 7910 ou 7911. On peut faire beaucoup plus compliqué, mais plus simple je ne crois pas sur une liaison à 2 fils.

Pour éviter de mettre au point avec des appareillages nombreux et coûteux ce filtre duplexeur, il faudra prendre les valeurs exactes données pour les résistances et les condensateurs. Des pièces neuves sont très fortement conseillées pour cette partie du montage afin d'éviter des pièces hors tolérances.



L'isolation

La meilleure isolation que l'on peut avoir sur une ligne est l'isolation "galvanique", c'est à dire par un transformateur de rapport 1/1. Dans notre cas notre transformateur est d'un type spécial pour fonctionner sur une impédance de 600 ohms, (ceux qui font de la radio emploient d'ailleurs le terme "600 ohms" pour désigner le téléphone). Comme on trouve sur les lignes de télécommunications divers signaux, et parasites souvent très violents on va se protéger contre les surtensions par un montage très simple constitué de deux diodes zeners en série. Ainsi les signaux impulsionnels et les parasites dépassant la tension de référence des diodes zeners seront tout simplement court-circuités, ce qui évite de prendre l'entrée du montage pour un fusible.

Le convertisseur

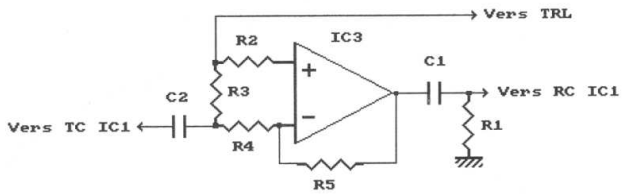
Nous voici en sortie de notre 7910 ou 7911, avec des signaux digitaux et non plus analogiques mais toujours avec deux vitesses: 1200 Bauds vers l'amiga et 75 Bauds que devrait sortir l'amiga; On va convertir tout cela avec un circuit que nous verrons en détail le mois prochain.

Il reste aussi à mettre les signaux aux normes RS232, c'est loin d'être le plus compliqué.

Le détecteur de sonnerie

Votre MODEM est terminé, et vous l'avez branché sur votre standard téléphonique, (pas sur la ligne des télécoms, même les normes respectées ils n'aiment pas cela).

Vous voila près à transmettre et à recevoir vos fichiers, dessins, jeux, etc... par la voie la plus rapide c'est à dire une



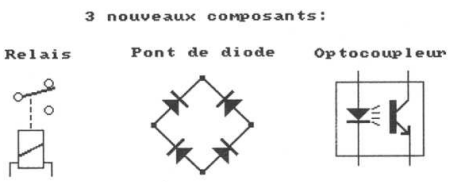
simple ligne téléphonique! Il est parfois bon de laisser votre *Amiga* attendre que l'on vienne le déranger dans son demi sommeil, pour qu'il se mette automatiquement à dialoguer avec vous ou votre correspondant, (Serveur mono-voie comme le H20 du D.P par exemple).

Les concepteurs du standard *RS 232* ont prévu une broche pour cela: la broche ***RI*** *(ring indicator)*. C'est une broche qui permet d'indiquer qu'un signal, (sonnerie), vient de réveiller votre amiga en demi sommeil, (plutôt que vous), pour lui dire *"je veux te causer un peu de quelque chose. Réveille toi"*. Comme votre amiga est convivial, il reconnaît ce signal via votre programme et se met à la disposition de cet interlocuteur.

Au fait comment ça sonne sur une ligne téléphonique? Comme les télécoms transmettent les signaux sur 2 fils et en continu environ 48V, il faut bien une autre norme pour la sonnerie. On envoie alors une tension alternative de plus de 70V sur la ligne pour déclencher la sonnerie qui elle est en alternatif, et qui n'est donc pas dérangée par les signaux en continu.

D'accord cela n'arrange pas nos affaires mais il n'y a pas autre chose à faire que composer avec ce qui nous est imposé!

Avant le transfo on va brancher une dérivation qui va permettre de détecter sur la ligne un signal alternatif. Pour cela, on va mettre en série un condensateur pour arrêter le continu. Ensuite un pont de diode pour transformera l'alternatif en continu. Comme on est quand même branché sur la ligne en direct on va faire une isolation: Avec un transfo? Non le transfo ne laisse pas passer le continu mais juste l'alternatif. On va prendre un optocoupleur tout simple comme il y en a dans les interfaces de la norme *Midi* pour les synthétiseurs, (la lumière permettant aussi de transmettre un signal d'un point à un autre avec la meilleure isolation possible.



Nous voici avec la sortie d'un optocoupleur.Qu'allons nous en faire? Tout d'abord avertir la broche *RI* de la *RS 232*, et après commander un relais temporisé, pour permettre la commutation du Modem à la place de votre téléphone.

La temporisation sera choisie entre 3 et 5 trains d'impulsions, (sonneries), pour permettre de décrocher le téléphone si besoin s'en fait sentir, (Snif....non le Modem n'a pas grillé !).

NB: cette partie du modem est optionnelle, et sera expliquée le mois prochain.

*Si vous avez des questions ou des améliorations à proposer pour ce montage ou d'autres écrits par Mango, vous pourrez me contacter sur 3615 Amitié24*DPH, où vous trouverez ma boite à lettre Mango, ainsi que de nombreuses rubriques DPH et Amiga, et bientôt tous ces articles et schémas, ainsi que des logiciels du D.P.*

Vous pourrez les télécharger sans attendre votre disquette de soft de téléchargement.

Ce soft sera téléchargé directement à partir d'un simple programme Basic, (comme sur le service DEEP, qui a disparu maintenant).

Mango
Domaine Public Hardware

AMIGA

GROUPE SEREL FRANCE

173, RUE LEON JOUHAUX
ZI DU PRUNAY
78500 SARTROUVILLE
TEL (16-1) 39 13 64 96
FAX (16-1) 39 15 14 40

NOUVEAU

ENCORE PLUS ...
A500 PLUS
1.5 MEG de CHIPRAM
DOUBLE KICKSTART
3690 F

COMPOSANTS

-SEREL, DISTRIBUTEUR OFFICIEL DE COMPOSANTS COMMODORE
- CIA 8520
- AGNUS, SUPER AGNUS
- DENISE, DENISE ECS
- PAULA, GARY
- KICKSTART 1.2, 1.3
- KICKSTART 2.0 ..... nc
- RAMS POUR A590
- RAMS POUR A500
- RAMS POUR A2058
- DOUBLE KICKSTART POUR AMIGA 500 PLUS -1.3/2.0

OCCASIONS PERMANENTES
500, 2000, JANUS XT, 2090, etc ...
Nous consulter régulièrement

PRODUITS ADDITIONNELS
GVP- ARCHOS- WESTERN DIGITAL

-EXTENSION 512K HORLOGE	390F
-COMBO 322 22MHZ, 1M0	7990F
-COMBO 333 33MHZ, 4M0	15990F
-AVIDEO 12 4096COUL.	2390F
-AVIDEO 12 16M COUL.	3990F
-DISQUEDUR 40M0 BUSXT	2168F

A500 PLUS	3290F
A500 ADVANTAGE	3490F
A500EXT 512K	2990F
A500 1 M0 CHIP	3190F
A2000	5990F
MONITEUR 1083	2200F
MONITEUR 1084	2500F
DISQUE DUR A590	2990F
IMPRIMANTE 1500C	1990F
IMPRIMANTE 1270	1990F

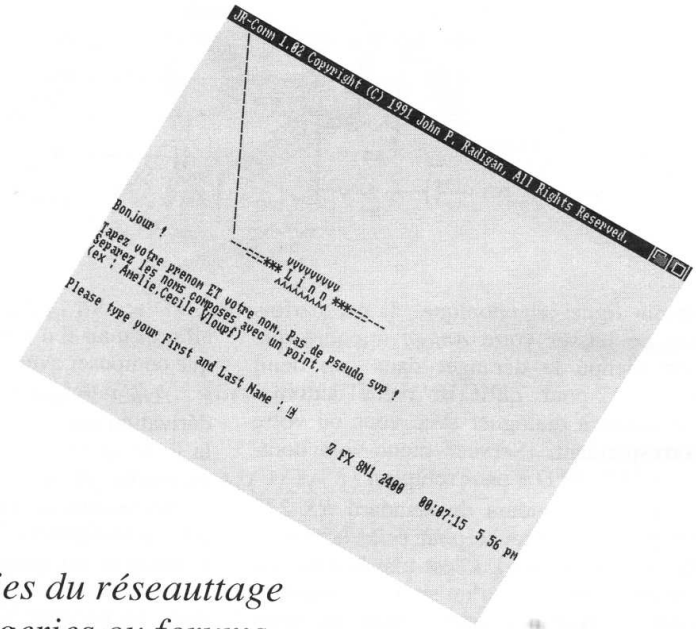
OPERATION COMBO
Nettoyer votre Amiga 2000
Reprise de vos anciennes cartes

SERVICE APRES-VENTE AGREE
SOUS GARANTIE / HORS GARANTIE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

DEMANDER DOMINIQUE 39 13 64 96

Usenet et Email



Tout ce qu'on peut faire avec un modem ou un minitel.

Certains d'entre-vous auront déjà goûté aux joies du réseauttage avec le minitel. Possibilité de consulter des messageries ou forums informatiques, téléchargement en 3615 ou boîtes aux lettres.

Bien sûr, le minitel est fourni gracieusement par *France Télécom* et les coûts de connection en 3614 sont relativement bas. Mais les limites sont vite atteintes: Ces serveurs ne permettent qu'un accès en *France* et la vitesse de transfert de 1200/75 baud est très lente.

Que diriez-vous de la possibilité d'avoir un accès facile à une espèce de minitel international, où les *Forums*, en langue anglaise ou française (selon leur couverture géographique) rassemblent les points de vues et idées de milliers *d'Amigaïstes* de part le monde?

Ca existe et ça s'appelle ***Usenet*** (voir la série d'articles de *Cedric Beust* dans les numéros précédents *d'AmigaNews*).

Usenet est une sorte de gigantesque forum international, toutes machines confondues, où *l'Amiga* est très fortement représenté (la rubrique *Amiga* y est une des plus grosses en volume de messages échangés, juste après la rubrique ***UNIX***).

Cette rubrique *Amiga* sur *Usenet* s'articule en plusieurs sous-parties:

comp.sys.amiga.announce

C'est ici que les éditeurs de logiciels commerciaux ou domaine public annoncent la sortie de leurs nouveautés et/ou mises à niveau.

comp.sys.amiga.applications

Dans cette partie, on discute des applications de bureautique, de programmation, etc...

comp.sys.amiga.datacomm

Discussion sur la télécommunication avec *l'Amiga* (notre sujet, en fait).

comp.sys.amiga.marketplace

Petites annonces

comp.sys.amiga.games

Discussion sur les jeux *Amiga*

comp.sys.amiga.hardware

Discussion sur tout ce qui se rapporte au matériel *Amiga* (Unités centrales, cartes accélératrices, et extensions diverses).

comp.sys.amiga.graphics

Le sujet me semble évident... C'est le forum des fanas de *Dpaint*, *Sculpt* etc...)

comp.sys.amiga.programmer

Le forum des programmeurs *Amiga*. Des gens comme *Steve Tibett*, pour n'en citer qu'un, y font régulièrement des contributions.

comp.sys.amiga.reviews

Une sorte de journal *Amiga* permanent où les utilisateurs inspirés parlent de leurs expériences avec des produits divers pour *l'Amiga* en rédigeant des articles.

comp.sys.amiga.emulations

Le forum pour *Amax*, *Medusa*, *Chamäleon*, *AT-Once* et tous les autres émulateurs fonctionnant sur *Amiga*.

comp.sys.amiga.audio

C'est ici que les audiophiles amigaphiles échangent leurs points de vue.

Comp.sys.amiga.introduction

Forum très pratique pour les débutants, on peut y poser toutes sortes de questions *"bêtes"* et y trouver de l'aide concernant les notions de base de *l'Amiga*.

comp.sys.amiga.advocacy

Discussions pour ou contre *Amiga*. ("moi je préfère *l'Amiga* au *ST* pasque gna, gna, gna"). L'intérêt est à mon avis limité. Lisez plutôt le courrier des lecteurs de *Tilt*, au moins c'est en français et ça va plus vite.

comp.sys.amiga.misc

C'est le forum *"poubelle"*, où l'on trouve toutes les discussions qui n'ont pas été classées dans les rubriques précédentes. Ce forum est très intéressant. On y parle surtout des nouvelles versions du système d'exploitation de *l'Amiga* ou d'informations diverses comme les politiques commerciales de *Commodore*, histoires de personnels et autres ragots.

Si un sujet commence à avoir du succès dans cette rubrique, on envisage d'en créer une nouvelle, allant dans ce sens. les gurus sont par exemple en ce moment en train de considérer la création d'une rubrique ***comp.sys.amiga.cdtv***, vu le succès remporté actuellement par ce sujet.

N'allez pas penser que *Usenet* se limite à la discussion sur les ordinateurs. Celles-ci n'en sont en fait qu'une partie. On trouve tous les sujets de conversation, allant de l'astronomie jusqu'à la zoologie, en passant par la politique ou le cul. Vaste programme...

Disons-le tout de suite, mieux vaut posséder un modem pour pouvoir télécharger les quelques centaines de kilo-octets de messages qui arrivent par jour dans tous ces forums. C'est impressionnant... Avec les 1200/75 Bauds du minitel, vous risquez d'y passer des nuits entières. On peut évidemment aussi consulter ces forums "online", pendant la connection au serveur, en paginant les différents messages.

Pour accéder à toutes ces informations, il faut se connecter à un serveur ayant accès à *Usenet* et à *Internet* pour le ***EMail*** *(Electronic Mail)*. Il en existe plusieurs en *France* mais quelques uns seulement offrent des rubriques *Amiga*.

Citons ***LINN*** *(1-49 65 05 42) et* ***SHUTDOWN*** *(1-45 89 46 99)*.

Ces deux serveurs font partie du réseau gratuit ***Fidonet*** et ont un accès au réseau *Internet*. Ces serveurs ou *"BBS" (Bulletin Board System)* ne fonctionnent pas de la même façon que les serveurs minitel auxquels vous êtes peut-être habitués.

Pour commencer, les pseudos y sont interdits. Vous devez, lors de votre première connection vous identifier et donner des renseignements sur vous (adresse, téléphone, type de modem et d'ordinateur utilisés). La raison est simple. Quand vous êtes connecté à un serveur de ce type, vous avez de facto accès aux forums internationaux *Usenet*. Ces forums sont réglementés et on ne peut y écrire n'importe quoi. L'échange de logiciels piratés est bien évidemment proscrit. Le volume des informations en circulation est tel que la discipline est indispensable. Si vous avez une question concernant un virus, vous n'irez pas la poser dans la rubrique *comp.sys.graphics* mais vous choisirez *.misc* ou introduction. Un manquement à ces règles vous vaudra rapidement un rappel à l'ordre dans votre *BAL(boîte aux lettres)*.

Outre l'accès aux forums *Amiga* internationaux, ces serveurs offrent également des possibilités de téléchargement très intéressantes.

Linn et Shutdown

Par exemple, est abonné à un réseau de distribution de programmes du domaine public *(SAN)*. De nouveaux fichiers arrivent chaque jour. On y trouve de tout: demos, utilitaires, modules soundtracker, graphismes etc...

Cette rubrique vous est offerte par *AmigaNews*. Je profite de l'occasion pour remercier *Franck Arnaud, sysop de Linn*, pour la mise en place de cette merveilleuse rubrique de téléchargement *Amiga* vraiment performante et entièrement gratuite pour les connectés.

Le serveur *Shutdown* vient également de se doter d'une belle rubrique de téléchargement *Amiga*, grâce à l'acquisition récente d'un disque dur de 150 Meg. Vous pouvez vous connecter à *shutdown* avec votre minitel en 1200 baud (c'est lent, mais pour un début, c'est deja ça...).

Sur *Linn*, vous avez accès à *l'EMAIL*, le courrier électronique international. En visionnant les messages *Usenet*, vous remarquerez, dans le haut du message, quelques lignes concernant son origine. On y trouve l'adresse *Email* de l'expéditeur. Cette adresse se reconnaît facilement à son format spécifique.

Sur *Linn*, l'utilisateur *Jean Dupont* aurait l'adresse suivante:

Jean.Dupont@linn.fidonet.org.

Le *"@"* ou arrobasse veut dire *"at" (lire en anglais)*.

Les éléments suivants, séparés chacun par un point, forment l'adresse:

- *"linn"* pour le serveur,
- *"fidonet"* pour l'identification du réseau et
- *"org"* pour spécifier une organisation à but non-lucratif.

En général, une adresse internet se compose de la façon suivante:

Comme pour une adresse postale, qui s'articule en 4 parties (nom, rue, ville, pays), l'adresse internet se compose de plusieurs parties, la première étant la plus précise, la dernière étant la plus globale. On peut donc facilement reconnaître l'origine d'un message en décortiquant son adresse internet.

Les adresses se terminant par *"org"* proviennent d'associations à but non-lucratif, telle *fidonet*.

Les messages se terminant par *"com"* proviennent en général d'entreprises.

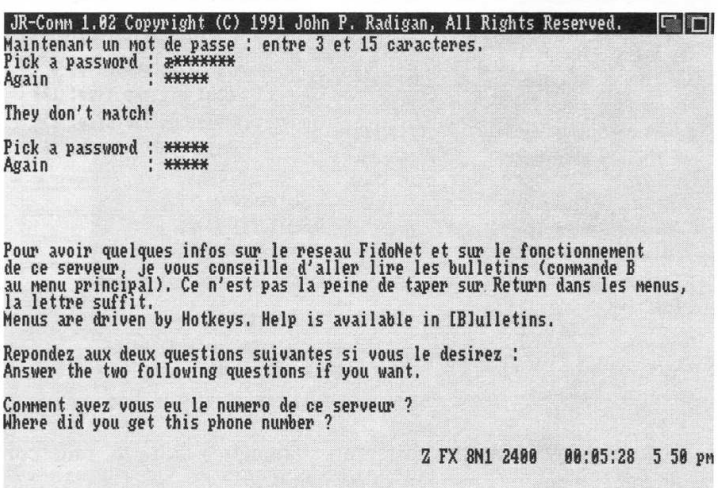
Celles qui se terminent par *"edu"* sont issues d'universités.

Une adresse peut aussi se terminer par *"fr" (France)* ou *"uk" (Royaume-uni)* ou *"ger" (Allemagne)*.

Un des inconvénients des serveurs tels que *Linn* ou *Shutdown* est qu'ils sont la plupart du temps monovoies, c'est à dire qu'il ne peut y avoir qu'une seule personne connectée à la fois. Il est donc parfois difficile de faire aboutir son appel, même pendant les heures creuses.

D'autre part, des possibilités offertes par les serveurs minitel comme les salons de discussion "online" se trouvent rarement sur les BBS. Quand vous êtes connecté, vous êtes toujours seul; ou parfois le sysop vient vous dire bonjour (les sysops sont des gens très gentils).

Le mois prochain, je vous expliquerai comment monter un point fidonet qui vous permettra de consulter tous vos messages "off line" et de minimiser votre temps de connection, donc d'accroître la disponibilité du serveur.



Ce dont vous avez besoin pour vous connecter à ces serveurs

Un modem

Un peu de théorie:

Le ***BAUD*** est une mesure qui exprime la vitesse de modulation maximum d'un modem *(modem signifie modulateur / démodulateur)*. En résumé, le modem connecté au port série de l'ordinateur reçoit les informations binaires qu'il transforme en un signal sonore analogique. C'est ce signal sonore qui est véhiculé par les lignes téléphoniques jusqu'au modem destinataire, qui effectue l'opération inverse. Le *BAUD* est donc la mesure de la capacité du modem à émettre/recevoir un signal sonore d'une modulation plus ou moins élevée. Le terme de *BAUD* n'est pas à confondre avec celui de ***BPS*** *(bits per second)*, qui exprime la vitesse effective de transfert en caractères. Cette vitesse peut varier en fonction du protocole de compression de données utilisé ou aussi de la qualité de la ligne téléphonique.

Les normes en ***V*** sont issues du ***CCITT*** *(International Consultive Committee for Telegraph and Telephone)*. Le but est de mettre en place des standards mondiaux pour la télécommunication.

Ainsi, le mode ***V22*** est le standard pour 1200 baud, ***V22bis*** pour 2400 baud, ***V32*** pour 9600 baud, ***V32bis*** pour 14000 baud. Enfin, le mode ***V23***, plus connu en France (et inconnu ailleurs) est le standard pour le minitel.

Les normes MNP:

- *MNP*, pour *Microcomm Networking Protocol*, est un protocole de correction d'erreur et de compression de données.
- *MNP 1 à 4* est le protocole de correction d'erreur qui consiste à contrôler l'intégrité des données transmises.
- *MNP 5* est un protocole de compression de données en temps réel qui peut permettre à deux modems 2400 baud ayant cette fonction d'avoir un transfert effectif de 9600 BPS. Pour que ça fonctionne, il faut que les deux modems connectés aient le protocole *MNP 5*. Il ne faut pas se leurrer, cette fonction a ses limites. Elle ne sert à rien si on télécharge des fichiers *".LZH"* déjà compressés avec ***lharc***, par exemple.

Il vous faudra donc choisir, si possible, un modem ayant au moins le standard *V22bis (2400 baud)*.

NB: le Serveur *Shutdown (45 89 46 99)* accepte les connections avec un minitel mais c'est à déconseiller, vu la lenteur. Il

vous faut un minitel bi-standard, capable d'afficher le texte en 80 colonnes *(minitel 2)*.

Un modem *V32 (9600 baud)* est préférable si vous voulez télécharger. Pour commencer, vous pourrez cependant vous contenter du *V22bis*. Les modems de marque *Supra* sont très bons, notamment le *Supra 9600* qui dispose en standard des modes *V22bis* et *V32* et permet, grâce au mode *V42bis* et à la compression des données, des vitesses allant jusqu'à **38400 baud**. En utilisant le protocole de téléchargement *ZMODEM*, on obtient des taux de transfert de 1070 caractères par seconde.

Un logiciel de télécommunication

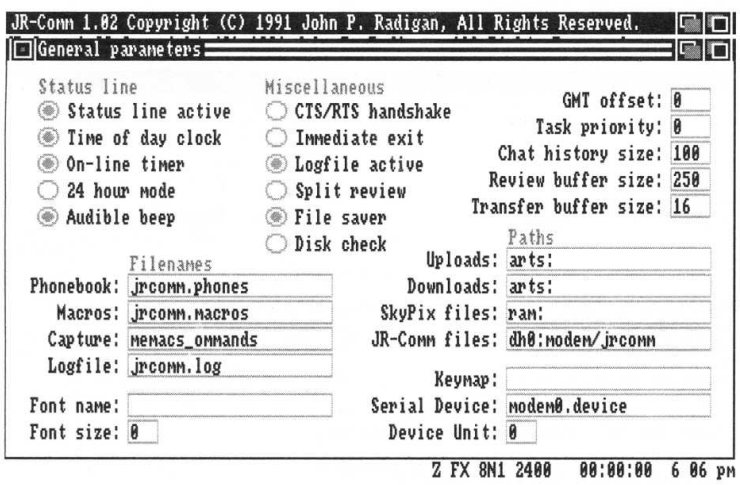
Il en existe plusieurs pour Amiga, de type commercial, shareware ou domaine public. Mon attention a été particulièrement retenue par ***JRComm*** qui me semble le plus performant, fiable et ergonomique.

Ce logiciel est en shareware à 30 Dollars US et présente donc incontestablement le meilleur rapport qualité/prix.

Atlantic County Amiga BBS - (609) 625-2453
Baud rates supported: 3/12/24/96/14400 HST/V.32bis
FidoNet address: 1:266/61
RIME network address: AMIGA

(La dernière version est disponible à l'adresse ci-dessus)

Le manuel en anglais fourni sur la disquette est très clair et permet une mise en route rapide.



La configuration des différents paramètres doit être faite correctement avant de commencer à travailler.

Si vous utilisez un modem *V22bis*, vous pouvez utiliser *Jrcomm* dans sa configuration par défaut.

Pour l'émulation du terminal, il est préférable d'opter pour le mode *"IBM color"* en 8 couleurs. De cette façon, vous pourrez vous connecter à tous les serveurs sans rencontrer de difficultés de compatibilité.

Il est également conseillé de choisir la fonte **JRCIBM.font** de taille 8 (parametrable dans **JRCOMM**, menu options / general) toujours pour des raisons de compatibilité avec les *BBS* tournant sur des *PC* ou des *ST*.

Dans les options de transfert (pour le téléchargement), la meilleure solution reste *Zmodem*; la plupart des serveurs supportent maintenant ce protocole. Outre sa fiabilité, et sa vitesse, *Zmodem* est très convivial. En effet, lorsqu'un fichier est téléchargé, celui-ci est automatiquement sauvegardé sur votre disque dur . Il faut bien sûr auparavant avoir indiqué le chemin dans la configuration (transfers/parameters)

La configuration du port série (dans les options de JRComm) doit être la suivante:

- Baud rate: 2400 ou plus (selon la vitesse de votre modem)
- Data bits: 8
- Parity: none (aucune)
- Stop bits: 1
- Duplex: full (presque tous les modems supportent le "full duplex, c'est à dire qu'ils peuvent émettre et recevoir des données en même temps)

Pour tous ceux qui veulent malgré tout rester des inconditionnels du minitel, sachez que le serveur ***STR*SHADOW,*** dont j'ai parlé ces derniers temps, a malheureusement fermé sa porte *Transpac* pour des raisons encore inconnues.

TEASER

Je tiens donc à vous signaler l'existence du serveur accessible par le 3614 code *TEASER*.

Ce serveur, comme vous allez le voir plus loin, offre des possibilités très intéressantes.

TEASER est en fait un subtil mélange entre le serveur minitel et le BBS.

Première chose: si vous désirez avoir accès à toutes les rubriques et fonctions, il vous faudra vous enregistrer. Pour ce faire, vous devez évidemment créer une *BAL* puis valider celle-ci en donnant vos coordonnées (nom-prénom-adresse). Ensuite, pour valider votre accès, vous devez envoyer la copie d'une pièce d'identité à la société qui tient le serveur.

France-TEASER 22 Grande Rue 92310 Sèvres

Une fois toutes ces exigences remplies, vous êtes enregistré et avez accès à toutes les fonctionnalités qu'offre *TEASER*, à savoir:

- Affiche (forums) *Amiga* et autres machines
- Boîtes aux lettres locales
- Téléchargement. Le téléchargement, bien qu'il se fasse en 3614, n'est pas gratuit. Le système utilisé est celui des "créditels". En vous connectant à *TEASER* par le 3615, vous pouvez créditer votre compte de téléchargement qui s'incrémente automatiquement à chaque minute de connection. Lorsque vous vous connectez de nouveau en 3614, vous pouvez utiliser ces créditels pour le téléchargement. Le prix de revient du téléchargement sur *TEASER* est d'environ 200F pour 5 Mégaoctets.
- Boîtes aux lettres binaires. Cette fonction vous permet d'envoyer un fichier à une autre personne ayant un accès à *TEASER*. Cette opération d'uploading ne vous coûtera rien; c'est le destinataire, en *"downloadant"* votre fichier, qui consommera ses créditels.
- Dialogue, contacts, salons de discussion
- ***Email***. Eh oui! *TEASER* vient de se doter d'une rubrique *Email*. Vous pouvez recevoir et envoyer gratuitement des messages dans le monde entier en utilisant le réseau internet.

Chaque personne enregistrée sur *TEASER* aura de ce fait une adresse électronique internationale: *pseudo@teaser.uucp*

Quelques conseils: Dans le choix de votre pseudo, si vous projetez d'utiliser le *Email*, évitez d'utiliser des caractères spéciaux ou autres points, virgules et traits d'union. Le *Email* y est très allergique. Il vaut mieux également que votre pseudo soit en minuscules, on ne sait jamais.

La connection à *TEASER* peut se faire de plusieurs façons.

- La plus classique, en utilisant votre minitel par le 3614 code *TEASER*
- La plus chère, en 3615 code *TEASER*
- Pour les Parisiens, on peut se connecter à *TEASER*, toujours avec le minitel, en composant le 45 34 03 00. La vitesse est la même que par le 3614 mais le tarif de la communication est nettement plus bas, surtout à partir de 22H30.
- Pour ceux qui ont un modem et un émulateur minitel qui le supporte, il est possible de se connecter en 2400 baud en composant le 45 34 33 77. Votre logiciel doit être configuré en 2400 baud (comme JRCOMM) et en 8N1.

Un accès à 9600 baud et prévu.

Si vous avez des questions, vous pouvez me contacter sur *TEASER*, ***Bal GBO*** ou bien sûr à l'adresse:

Gilles.Bourdin@linn.fidonet.org (de préférence).
Fidonet: 2:320/100.3

Léon Guilbirds

Spécial!

JOURNAUX HORS DU COMMUN

PRESSE

Ce dossier est une collection d'articles au sujet de journaux Amiga qui, pour des raisons diverses, sont relativement peu connus. Nous commençons par JAM (Just Amiga Monthly, ou Seulement Amiga Mensuellement), une revue britannique vendue par abonnement et que Ed: a redécouvert au World of Commodore show à Londres. Ensuite Gilles Bihan, aidé par Stafano Passigati, examine la presse Amigaïque assez particulière (et très chère) de l'Italie. Enfin Cédric Beust nous raconte comment il a été totalement séduit par l'Amiga World Tech Journal.

JAM, comme *AmigaNews*, et comme *Info* aux USA, est en quelque sorte une expérience permanente en "édition personnelle". Les trois journaux ont été créés par des individus qui avaient envie de faire un journal plutôt que lancer une opération commerciale. Je suppose que les trois ont disposé plus ou moins du même niveau d'investissement: un ordinateur, un logiciel de mise en page, une pièce dans la maison, et beaucoup d'enthousiasme.

Pour JAM et AmigaNews l'ordinateur était l'Amiga et le logiciel était Professional Page. Info, quant à lui, a démarré sur Commodore 64 et mérite le titre de grand-père, mais il garde toujours l'esprit jeune.

JAM a choisi un chemin de diffusion différent des deux autres. Il est disponible seulement par abonnement. Il est aussi exclusivement en noir et blanc; sur la couverture il frime: "The world's most black and white Amiga magazine" (*le journal Amiga le plus noir et blanc au monde*).

Mais quel pêche! Et quelle mise en page! On ne s'ennuie pas en lisant JAM!

Même les annonceurs profitent de l'environnement résolument monochrome. La pub de CheckMate Digital annonce en grandes lettres: "*Incroyable! Le jour même où nous avons fini de mélanger les millions de couleurs nécessaires pour reproduire ces écrans HAM-E, l'imprimante couleur est tombée en panne! Mais nous avons un catalogue en couleurs! Téléphonez-nous!*"

Dans le numéro 14 on trouve au menu des tests de ***Amiga Real Time Monitor, Amiga Vision, Drive Optimiser, Concept 2000*** (une tablette programmable qui remplace le clavier de l'Amiga et permet de nombreuses applications, y compris pour personnes handicapées), ***DSpell***, et ***Ami-Back***. Il y a aussi des articles sur ***Home Accounts 2*** (budget familial), (J)AMOS, et la conversion de polices de fonts Mac pour l'Amiga. Les sujets sont traités avec un sain recul épicé d'un humour sobre et bien britannique.

Pas étonnant qu'Ed: ait aimé ça!

Abonnements: 1 an Europe £29.95 (par chèque ou mandat postal) à JAM, 75 Greatfields Drive, Uxbridge UB8 3QN.

Forza Italia

La fonte utilisée pour le titre de cette page est *Park Avenue*, elle est éditée par GOLD DI

Nos voisins transalpins sont eux aussi atteints par l'Amigamania !

Oui ! Et nous avons appréhendé à travers nos confrères italiens les vicissitudes de notre machine préférée dans les marais de la plaine du Pô. Afin de mener à bien cette difficile mission nous avons feuilleté quatre revues publiées pendant les dernières grandes vacances:

Amiga Byte
Enigma Amiga
Enigma Disk Amiga
Amiga Magazine

Pour compléter le tableau, nous avons interrogé un italien d'origine contrôlée, afin d'obtenir une image plus colorée et locale du paysage.

Au premier abord ce qui marque, c'est que tout est écrit en italien... Proche dans certains cas du français, utilisant à bon escient des mots anglais, les revues en question nous gratifient d'une langue au goût du soleil de la Méditerranée. Imaginez que pour dire "Mise en page avec l'Amiga", on dit plutôt "Impaginato con Amiga". Non, le deuxième mot de la phrase n'est pas une formule de gratification, mais un article. Et "Impaginato", c'est plus joli que "mise en page". C'est donc avec poésie, et soleil, que nous avons dégusté.

La presse

La presse italienne est-elle une presse à sensation ou à scandale ? La Ciccolina défraye t'elle les potins mondains des colonnes ? La presse consacrée à l'Amiga n'a malheureusement rien relevé des sulfureuses aventures de la libertine Italienne. Loin des débats enflammés que l'on était en droit d'espérer, la partie réservée aux nouvelles est quasi-inexistante. On ne propose que le strict minimum. Nous avons essayé quand même de comparer le peu d'informations distillées avec celles qui nous étaient données de connaître à la même époque en France. Très difficile, car les news ne semblent pas en être, mais plutôt des dossiers de presse que fournissent les importateurs et distributeurs. Rien de nouveau donc, si se n'est peut être deux choses :

D'abord l'arrivée probable, mais pas certaine, d'une version d'A-Max-le-retour, reprogrammée, et reconnaissant peut être les Roms 512K et le système 7. Mais là, il semble que se soit un bruit de couloir (si chiamerà A-Max III) pour le journal Amiga Magazine.

La deuxième arrivée, qui elle est moins probable, est celle d'un programme nommé "Scala" (ce qui n'a rien à voir avec Milan) permettant d'élaborer des présentations vidéos, à l'image d'AmigaVision : Enigma Amiga donne un test de quelques pages en primeur, "La prima alla SCALA", où ce logiciel est décrit comme une sorte de Director, mais avec une interface graphique des plus conviviales, et une présentation type WB 2.0. Tout y est, même les bugs (*Ed: c'est l'ancienne version*) que l'on avait cru voir disparaître depuis longtemps de nos écrans: visites régulières et impromptues "del mitico guru", pertes sauvages de fichiers, etc... Un dernier point à souligner sur ce soft est la polémique qui risque de s'engager entre Enigma Amiga et Amiga Magazine : en effet si pour le premier, Scala arrive tout droit des fjords suédois, le deuxième penche plutôt pour la société norvégienne Digital Vision. Un à contrario déconcertant, et qui laisse émettre un doute certain sur la qualité probante des informations.

Les lecteurs

Le courrier des lecteurs est très intéressant. Il apparaît en tête de numéro, juste après l'éditorial. Deux points attirent l'attention :

D'abord, l'attachement de certains aux problèmes écologiques. En effet, un lecteur s'inquiétant de savoir si le journal est fait en papier recyclé, Enigma répond que les trente-deux pages techniques qu'il com-

porte sont imprimées sur ce matériau de récupération (ce qui explique peut être la couleur gris-sale). Les autres journaux n'ont visiblement pas la même politique, car Amiga Byte, notamment, est imprimé sur des feuilles de carton galvanisé, type stand de tir modèle 1919 rectifié 1930.Ensuite, les lecteurs ne semblent absolument pas tourmentés par les problèmes techniques qu'ils peuvent avoir à rencontrer.

Productivité artistique et bureautique

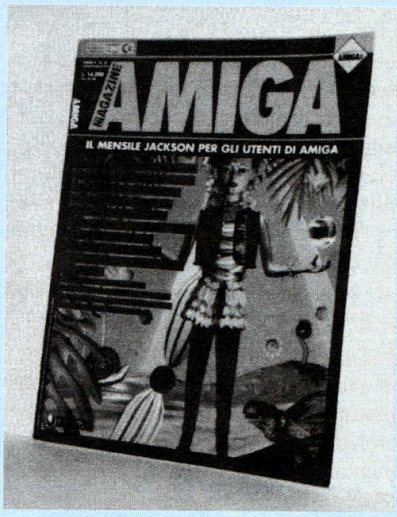
Ce côté technique est d'ailleurs largement relégué par l'importance donnée au graphisme. En effet, ce pour quoi l'Amiga excelle est largement mis en avant. On apprend ainsi qu'un Computer Art a lieu tous les ans sur les bords de l'Adriatique, où tout ce qui concerne le graphisme sur ordinateur est présenté. Cela se nomme le Bit.Movie.

La quatrième édition semble avoir été un succès, réunissant plus de 5000 personnes, dans des colloques et expositions, sur les sujets les plus divers allant de la P.A.O., en passant par les fractales, et en finissant par le dessin à la souris levée.

Soutenue par une histoire pleine de grands maîtres, les italiens proposent une belle palette de créations artistiques. Conscients de leur rôle pédagogique en la matière, on retrouve une volonté de présenter de manière didactique certains logiciels. On peut ainsi voir sur le grill Director 2.0, ou MathVision allié à Vista. On n'hésite d'ailleurs pas à donner une sorte de mini-notice d'instructions, où tableau à l'appui on énumère par exemple les différents raccourcis claviers.

Un très joli article dans Amiga Magazine, "I mondi delle meraviglie", nous explique comment à partir de différents outils de dessin on peut créer des montages représentant des paysages lunaires. D'ailleurs cette attirance des étoiles se ressent également dans Enigma Amiga qui propose une rubrique "Il cielo di pubblico domino", qui traite des divers logiciels et démos d'astronomie du domaine public, auxquels sont adjointes des explications savantes et informatives sur quelques nébuleuses célestes. Côté animation, seul Disney Animation Studio nous est dévoilé en exclusivité.

La productivité bureautique était peu présente dans ces numéros d'été. Un seul P.A.O. présenté, ProPage 2.0. Un seul traitement de texte, spartiate s'il en est, Protext 5.01. D'ailleurs, on retrouve le même mutisme au niveau musical. Seulement quelques tours d'horizon de produits : AMAS, Music Master.



PHOENIX - DP

LA REFERENCE DU DOMAINE PUBLIC POUR AMIGA

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

COURS ASSEMBLEUR SPECIAL DEMOS

N°1	AFFICHAGE TOUTES RESOLUTIONS	3 DISKS
N°2	SCROLLING ET SOUNDTRACKER	4 DISKS
N°3	ANIMATIONS BOBS ET SPRITES	4 DISKS
N°4	SHADOW OF THE BEAST III	4 DISKS
N°5	SPECIAL EFFETS SPECIAUX	4 DISKS
N°6	REALISATION D'UNE MEGADEMO	4 DISKS
N°7	ANIMATIONS 3 D	4 DISKS
N°8	EFFETS SPECIAUX.....LE RETOUR	4 DISKS

L'ASSEMBLEUR FACILE AVEC SOURCES ET EXEMPLES COMMENTES

150 Frs par numéro

GRACE AUX COURS D'ASSEMBLEUR SPECIAL DEMOS REALISEZ VOTRE PROPRE DEMO EN PUR ASSEMBLEUR EN UN TOUR DE MAIN. VOTRE AMIGA N'AURA PLUS DE SECRETS POUR VOUS DEJA 8 NUMEROS PARUS.

DEMOS ET MEGADEMOS

1549	DREAMSCAPE	par Aurora
1550	MUTAMANIA	par Risk
1551	HERE WE ARE...	par Awake
1554	D-MO	par D-Mob
1555	OUTLAND	par Rebels
1557	INSPIRATION	par Kefrens
1558	RAY OF HOPE 2	par Majic12
1559	COMPFAIR 91	par 23C.
1560	Techno Fright	par Divina

MUSIC DISKS

1575	TUNE DISK 2	par Starlight
1576	INTRUDER	par Vanish
1578	Technomania 2	par Shining
1581	Sonic Boom	par Jester
1582	Autum Nights	par Palace
1585	Music Box	par Tension
1586/87	Bruno's Music Box 3 (2 disks)	par Anarchy
1588	Face another day	par Razor

MUSIC DISK DU MOIS

1590/1591 HIS MASTER'S NOISE par Mahoney & Kaktus (2 disks)

UTILITAIRES

1525	CRUNCHMANIA V 1.4
1534	MESSY SID II
1527	WORLS DATABASE 2.0
1526	NASP V 2.0
1523	PRODATA DEMO
1531	PIXEL 3D DEMO
1532	MATH PLOTTER V 2.0
1528	MEGABOARD V 3.0
1522	VIRUS CHECKER V 5.26
1535	3D LOOK

MEGA DEMO DU MOIS

ODESSEY

par Alcatraz

5 disquettes

JEUX ET PREVIEWS

1492	MIG 29M
1493	BLUES BROTHERS
1494	DOUBLE DRAGON III
1495	CISCO HEAT
1496	HUDSON HAWK
1501	FIRST SAMOURAI
1503	LEANDER
1506	BOSTON BOMB CLUB
1507	RUBICON

COLLECTION FRED FISH 400 - 560

AMOS PUBLIC DOMAIN 1 - 197

Prix des disquettes 20 Frs

Les 10 Disks : 140 Frs

ENVOI RECOMMANDE + 20 FRS

CATALOGUE COMPLET SUR DISQUETTE CONTRE 10 FRS REMBOURSABLE DES LE PREMIER ACHAT
ADRESSEZ VOTRE COMMANDE ACCOMPAGNEE DE VOTRE REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER

PHOENIX - DP 90 Rue Dragon 13006 MARSEILLE Tel: 91 53 19 72

Techniquement parlant

Les langages

La partie technique est plus complète : Enigma propose "Enigma Techno", Amiga Magazine offre "Transaction", et Amiga Byte égrène au fil de ses pages. Les sujets sont classiques, et proposent généralement de l'initiation de premier niveau. Le C s'inquiète de la taille de ses fichiers : on explique entre autres comment gagner 356 octets sur un fichier de 5 Koctets. L'assembleur est quasiment passé sous silence, si ce n'est pour disséquer la technique des sauts (Branch, etc...). Cela donne d'ailleurs lieu à une photo d'écran que l'on aimerait ne voir jamais. En effet, utilisant le K-Seka, on nous montre un de ses écrans (l'unique d'ailleurs). Si cela est conventionnel, ce qui l'est moins réside dans le logo pirate de son intitulé fenêtre...

Le seul langage qui soit réellement mis en avant, est le BenchMark Modula II. Quasiment ignoré chez nous, il gagne ses galons. En effet chacun des journaux ne manque pas d'en parler. Un article d'Amiga Byte nous offre une présentation globale du produit, pour lesquels les mots d'admiration sont sans limite. Enigma nous offre une initiation sur la mise en oeuvre "di variabile alternativi", et un programme complet d'éditeur de maps.

Hardware

Le hardware n'est pas oublié au milieu des fortes chaleurs : côté disque dur le Supra 500XP Drive, et l'ICD mini drive ont la faveur des colonnes. Les nouvelles cartes vidéos (tel A-Vidéo) nous sont partiellement dévoilées.

Les réseaux

Le véritable problème qui se pose est celui du téléchargement. En effet, si cette pratique est déjà fort ancienne chez nous, l'Italie qui ne connaît pas le minitel, découvre les joies du RTC. Le VidéoTel fait ses premiers pas. Les interrogations ne manquent pas. A quoi cela sert-il ? Comment faire pour l'utiliser ? Les lecteurs ont l'air décontenancé, ne saisissant pas encore les possibilités offertes. Pour les réconforter, il leur est expliqué les principes élémentaires de la communication. Seul Enigma propose un serveur, BBS, avec téléchargement. A noter qu'il offre par ce biais de nombreux tutoriels sur les utilitaires les plus classiques. Cela est très bien, car de telles initiatives sont assez rares en France. Mais il semble que pour les Italiens, les autres services qu'offre le "minitel" soient totalement inconnus. Seule la circulation des logiciels est retenue.

Les jeux

Pour les jeux, tout le monde était à la plage. Un seul des journaux nous donne des "Tips and Tricks", sans s'étendre d'ailleurs sur la question. Aucun essai grandeur nature n'est offert, si ce n'est pour les jeux éducatifs signés Walt Disney.

Dans l'ensemble

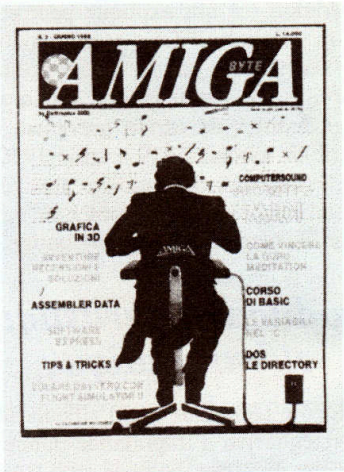
Pour le fond général, seule peut-être l'absence totale et absolue de petites annonces marque. Les publicités sont modestes et sans prétention. Cependant une de celle-ci a pu attirer notre attention. En effet, une publicité annonce en entête des logiciels qu'elle propose : "software originale amiga". Cela peut se traduire en : "logiciel Amiga original". Bizarre n'est-il pas ? On sait, par règle, que toute publicité proposant des logiciels, implique que ceux-ci soient originaux. On ne vend pas des logiciels qui ne sont pas originaux. Même les DP sont originaux. Cette petite phrase redondante ne fait que dévoiler la maladie de l'informatique en Italie. Cela est recoupé par la phrase mise en évidence dans le journal Enigma Amiga Disk : "Soutenez l'industrie du software, exigez des programmes originaux". Y-a-t-il un malaise du piratage en Italie ? Pour cela, nous avons interrogé notre spécialiste des questions Italiennes, qui nous a dévoilé les horreurs de la Camorra Soft.

A Rome, le dimanche matin au marché aux puces, des dizaines de dealers offrent contre quelques centaines de lires, sans se cacher, à la vue de tous, comme n'importe quel vendeur, des copies de tous les softs du marché. Tout y est, disquettes et même notices. Les magasins spécialisés offrent également le même service. On n'hésite pas à vous demander si vous voulez l'original ou sa copie. Le prix étant évidemment différent, mais tout monde semble y trouver son compte. Que fait donc la police ? Ceci expliquant cela, on comprend alors que la production de logiciels Italiens SOIT quasiment nulle. Les maisons d'édition sont inexistantes. La seule chose qui est institutionnalisée, c'est la diffusion des logiciels. Il y a même des catalogues complets de tout ce que l'on peut acquérir à moindre coût. A quand la distribution dans les boîtes aux lettres ?

Conclusion

Toutes ces revues n'en restent pas moins sympathiques. Les éditorialistes sont plein d'espoir, enflammés comme un supporter de Naples. Pour eux, il n'y a aucun doute : l'Amiga est le standard du futur. Les autres sont hors jeu.

Et les fans de la Ciccolina sont comblés. Les publicités proposant des démos et jeux exotiques ne manquent pas



(surtout dans Amiga Byte, qui n'hésite pas à en faire un numéro hors-série, spécial "coquin").

Les prix paraîtront exorbitants au lecteur français : le moins cher coûte quelques 7 000 lires, soit à peu près 35 francs. Les autres accompagnés d'une disquette pleine de DP tournent autour de 15 000 lires. Le nombre de pages varie entre 50 et 70 (pas de quoi s'endormir). Amiga Magazine présente une particularité : appartenant à un grand groupe de presse Américain implanté fortement en Italie, Jackson, il reprend en grande partie des articles d'Amiga Ressource, journal en langue anglaise, traduit en italien.

Gilles Bihan

(en collaboration linguistique avec Stefano Passigati et Christophe Tarnec).

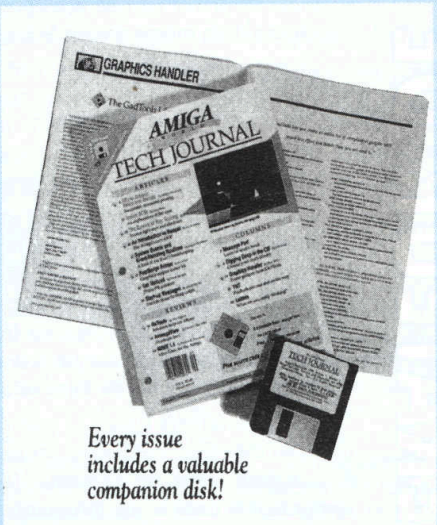
P.S : Voici quelques adresses

- Amiga Magazine, via Amendola, 45-20037 Paderno Dugnano (MI) (abonnement environ 246400 lires)
- Enigma Amiga et Enigma Amiga Disk, via XXV Aprile, 20097 San Donato Milanese (MI)
- Amiga Byte, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano

J'ai lu pour vous...

L'AMIGA WORLD TECH JOURNAL

Cela fait maintenant dix mois que notre confrère Amigaworld a scindé sa parution en deux : une dédiée aux articles d'intérêt général et l'autre exclusivement réservée à la partie programmation de l'Amiga, sous tous ses aspects. C'est une formule que Commodore Revue expérimente depuis quelques temps déjà avec succès avec l'Amiga News Tech et il était logique qu'Amigaworld en vienne à cette solution à son tour. La raison en est simple : l'Amiga est un ordinateur tellement éclectique que son côté programmation mérite à lui seul une revue entière: de par son architecture multi-tâches tout d'abord et ensuite par la multitude de langages qui permettent son exploitation. Bien entendu, la sortie du Système 2.0 n'a fait qu'ajouter à cette demande et c'est ce qui a donné naissance à l'AmigaWorld Tech Journal.



Every issue includes a valuable companion disk!

Première remarque : l'AWTJ est une revue étoffée à l'apparence très professionnelle, loin de l'aspect austère du défunt Transactor ou de l'ANT (ce qui n'empêche nullement ce dernier d'être excellent). L'aspect esthétique des revues techniques est moins important que pour les revues d'intérêt général car les lecteurs sont beaucoup plus intéressés par le fond que par la forme. Ce fond doit d'ailleurs pouvoir servir de référence et il est important de pouvoir stocker les différents numéros facilement. L'AWTJ propose une solution élégante : il est vendu perforé de façon à pouvoir aisément être inséré et consulté à partir d'un classeur. Il ne manque qu'un index pour se constituer une source inépuisable de sources et de conseils.

Un volume d'articles qui force le respect...

Le numéro que j'ai feuilleté pour vous est le numéro cinq (mois de décembre) et compte soixante-quatre pages dont huit et demie de publicité, ce qui représente un taux inférieur à celui d'AmigaNews (est-ce possible? :-)). La parution est pour le moment bimensuelle mais il est déjà question de la rendre mensuelle. Notez également que chaque numéro est livré avec sa disquette d'accompagnement. Les pages de la revue ne sont donc pas encombrées de listings interminables que vous seriez bien en peine de reproduire sur votre clavier. Les articles figurent également sur la disquette sous forme ASCII, ainsi que des bibliothèques et des *drivers* inédits pour imprimantes.

.. et des noms illustres pour les signer

Qui écrit dans l'AWTJ? C'est là en fait le point fort de cette revue car les auteurs des articles sont des programmeurs éméritES qui ont une maîtrise parfaite de l'Amiga. Soit parce qu'ils travaillent pour Commodore (membres du CATS, le Commodore Applications and Technical Support) soit parce qu'il ont programmé des applications qui ont fait date dans l'histoire de l'Amiga (SAS C, AmigaVision, DigiPaint, etc...). Quelques noms illustres : Andy Finkel, Eric Giguere, David Joiner, Willy Langeveld, R.J. Mical, Bryce Nesbitt, Carolyn Scheppner, Leo Schwab, Steve Tibbett, John Toebes, etc...

Au sommaire

Voyons maintenant le programme de ce numéro de décembre.

On trouve tout d'abord un article sur l'architecture du 68040, qui est passée au peigne fin et comparée avec celle du 68030 afin d'en mesurer la différence. Le seul autre article consacré au matériel disserte sur le standard de musique MIDI et donne des explications et des schémas sur son fonctionnement. Tout le reste ne parle que programmation.

Programmation générale, tout d'abord, avec des conseils inestimables sur le débogage des programmes donnés par Carolyn Scheppner, membre du CATS. Elle parle dans ces pages des deux utilitaires Domaine Public devenus la référence dans ce domaine que sont Enforcer et Mungwall. Si vous ne vous êtes pas procuré ces deux programmes et que avez l'intention de développer sérieusement, n'attendez pas une minute de plus! De plus en plus de commanditaires demandent à ce que les applications qui leur sont livrées passent avec succès les tests imposés par ces deux "cerbères". Enforcer a besoin d'un MMU (Memory Management Unit)

pour fonctionner -- unité que l'on trouve sur les 68030 et sur la plupart des 68020 -- et se charge de reporter tout accès illégal à la mémoire : écrasement d'une adresse en zone basse, déréférençage d'un pointeur nul, etc... Le diagnostic est envoyé au port série et l'utilisation d'un terminal auxiliaire est recommandée mais un simple modem et un émulateur de terminal genre VLT font l'affaire (même si un modem à 1200 bauds a parfois quelques difficultés à suivre le rythme d'Enforcer). Mungwall est d'une conception un peu plus primitive et permet de tester la validité des allocations/déallocations mémoire (le successeur de *memlib* pour ceux qui l'ont utilisé en son temps).

L'optimisation de programmes Assembleur est abordée par Jamie Purdon, l'auteur de Digipaint. Il donne certains de ses trucs pour améliorer la vitesse des boucles en choisissant judicieusement les instructions, déroulant les boucles, etc...

Toujours dans le cadre "programmation générale", vous apprendrez également ce que sont les programmes purs et réentrants et comment en créer avec le compilateur SAS/C.

Le Système 2.0 est très largement à l'honneur avec pas moins de trois articles à son sujet. J'ai particulièrement apprécié celui de John Toebes à propos des Tags. D'abord parce que ceux-ci sont très soigneusement expliqués mais également parce que Toebes sait ne pas s'égarer sur des sujets uniquement didactiques et explique également pourquoi Commodore a choisi d'introduire ces Tags dans la nouvelle version de son Système. Je vous donne la substantifique moelle de cet article : les Tags sont la nouvelle manière d'initialiser des structures lors de l'appel de fonctions de bibliothèques. L'énorme avantage par rapport à la méthode pré-2.0 est que les structures n'apparaissent pas explicitement dans ces initialisations : ce sont les fonctions des Tags qui servent d'interface entre l'utilisateur et ces structures. L'avantage est immédiat : on gagne ainsi un niveau d'abstraction et Commodore a désormais tout loisir de modifier (et d'agrandir) ses structures sans avoir à réécrire les applications existantes, problème qui a été rencontré lors du passage en 2.0.

A part ça, les deux autres articles évoquent respectivement la nouvelle *graphics.library* (il s'agit à la fois d'une description et d'un cours de programmation des nouveaux modes)

La part accordée au C est majoritaire mais les autres langages n'en sont pas ignorés pour autant.

Cédric Beust

The Amiga World Tech Journal
PO Box 802, 80 Elm Street
Peterborought, NH 03458
U.S.A

Canada $79,95 (includes GST)
Pour l'étranger $ 84,95
Pour l'étranger par avion $ 99,95
Compris dans les modalitées depaiement:
MasterCard et Visa

PRECISIONS SUR LE GENERATEUR DE DRIVERS D'IMPRIMANTES

par Serge Hamouche

Voici quelques astuces supplémentaires à propos de l'Editeur Générateur Correcteur de Drivers (voir AmigaNews de Mars 91, page 43).

Je rappelle tout d'abord qu'un driver d'imprimante Amiga est constitué de nombreux champs, chacun correspondant à une fonction donnée, comme la gestion du papier, des marges, des divers styles, du graphisme ou de la définition des caractères spéciaux comme les accents. Avec l'éditeur de drivers on peut modifier ces champs facilement.

La plupart des imprimantes sont compatibles Epson et IBM. L'avantage avec l'éditeur de driver est que vous pouvez solliciter tantôt un mode ou tantôt l'autre à l'intérieur d'un même driver. Voici donc comment procéder:

Pour solliciter le mode IBM il faut écrire dans les champs de l'éditeur: **^[6^[t^1^NNN^[t^0**. Cela fait passer pour un instant votre imprimante du mode Epson standard au mode IBM (le temps d'imprimer le ou les caractères IBM dont le numéro est en octal la valeur de NNN. Ensuite la commande **^[t^0** permet de revenir dans le mode Epson du départ).

Pour connaître les codes des caractères IBM il y a un tableau dans le manuel de votre imprimante. Par exemple pour le caractère PI qui correspond au champ numéro 153 du driver, vous voyez dans le tableau IBM sur le manuel que c'est le caractère numéro 227 en décimal. Vous écrirez donc dans ce champ: **^[6^[t^1^343^[t^0**, car 343 est la conversion en octal de 227. Un défaut de cet éditeur est qu'il faut à chaque fois convertir les codes décimaux en octal, mais un utilitaire fourni permet de faire cela facilement.

Pour les drivers Epson la technique est un peu différente: ce n'est pas le mode IBM qui est sélectionné mais un jeu de caractères internationaux. En effet lorsque il y a écrit dans un champ: **^[R^1^NNN^[R^0** .C'est que l'on fait passer l'imprimante dans le jeu international, ici de numéro 1 (^[R^1), le temps de lancer l'impression du caractère de numéro NNN en octal puis on revient au jeu standard de numéro 0 (^[R^0).

Pour connaître les codes de ces caractères le principe est le même que pour IBM. L'avantage avec cette technique de combiner IBM et Epson dans un même driver c'est de pouvoir disposer d'encore plus de caractères, bien sûr les accents mais aussi les caractères mathématiques ou spéciaux lesquels sont nombreux dans le mode IBM.

Un autre avantage avec cet éditeur de drivers c'est qu'il contient 10 champs spéciaux réservés aux commandes étendues que vous appellerez dans vos textes en écrivant la séquence suivante: Esc[N"x Avec "Esc" le caractère Escape et N le numéro de la commande étendue que vous voulez appeler et que vous avez bien sûr préalablement vous-même enregistrée dans votre driver. Vous pouvez par exemple enregistrer une (ou plusieurs) fonctions spécifiques de votre imprimante comme la sélection d'une fonte particulière ou encore une phrase qui revient souvent dans vos textes, comme votre adresse.

Malheureusement nombreux traitements de textes n'acceptent pas la commande "Escape" et vous empêchent donc d'avoir accès à ces commandes étendues. Heureusement là encore avec une petite astuce on arrive à contourner cette impasse.

En effet les caractères spéciaux tels que les accents ou d'autres caractères bizarres ne sont en fait, du point de vue du driver, rien d'autre que des commandes étendues et on peut donc les utiliser de la même façon. Ces caractères spéciaux étant très nombreux, certains ne nous sont d'aucune utilité. On peut en détourner leur sens et enregistrer à la place la même chose qu'avec une commande étendue. Par exemple on peut prendre le "Y Barré" et enregistrer à la place, c'est à dire dans le champ correspondant du driver, une commande pour changer la fonte de l'imprimante. Ainsi à chaque fois dans vos textes que vous écrirez ce caractère "Y Barré" il ne sera bien sûr pas imprimé et à la place, la fonte de votre imprimante changera! Vous allez donc de cette façon pouvoir vous constituer toute une panoplie de fonctions supplémentaires.

Ainsi combiné à ces quelques astuces, cet éditeur de driver possède donc des possibilités immenses souvent insoupsonnées et qui vous pemettront vraiment enfin de profiter au mieux de vos traitements de textes et imprimantes.

Je distribue toujours la version française de cet éditeur générateur de drivers avec la traduction imprimée sur feuilles. Prix 50F, frais d'envoi rapide inclus. Pour l'envoi hors de France veuillez toujours rajouter 10% *(Serge Hammouche, 3 rue Anatole France, 13220 Chateauneuf les Martigues)*

AREXX

LE DEUXIEME PAS

Suite de notre incursion dans le langage Arexx de William Hawes. *L'article précédent était destiné à des débutants ignorant tout ou presque du langage. J'ai donc brièvement expliqué comment installer Arexx sur votre machine, comment écrire et lancer les programmes et nous avons vu ensemble quelques instructions clés et certains aspects du langage. Ecrire des articles sur Arexx n'est pas chose aisée car la tentation est grande de se lancer immédiatement dans les aspects complexes du langage qui en font sa spécificité et sa puissance. Cette difficulté est liée à l'aspect hybride du langage: il est fait à la fois pour les débutants et pour les programmeurs confirmés.*

Désolé si je suis quelque peu didactique ce mois-ci, mais j'ai pris la décision de passer en revue certaines fonctions/instructions clé afin de vous donner une vue d'ensemble de ce qu'il est possible de faire en Arexx. Le but de la manoeuvre n'est pas de vous faire apprendre par coeur toutes ces fonctions mais plutôt de faire en sorte que lorsque vous serez confronté à un problème, vous vous souviendrez qu'il existe une fonction qui fait exactement ce que vous recherchez. Il ne vous restera alors plus qu'à vous reporter à la documentation pour en avoir l'explication exhaustive.

Description des classes d'instruction

On peut diviser le langage en trois classes distinctes, chaque instruction faisant partie d'une de ces trois classes. William Hawes a donné une nomenclature précise pour ces classes, que je vais essayer de respecter dans ce qui suit même si je fais parfois l'amalgame entre les termes instructions/commandes/fonctions.

Les instructions

Il s'agit des commandes faisant partie du noyau du langage. Elles seront toujours présentes, quel que soit votre environnement et regroupent principalement les commandes de boucle (**DO**), de test (**IF THEN ELSE**), de pilotage externe (**ADDRESS**), d'appel de procédures (**CALL**), etc... Elles sont au nombre d'une trentaine.

Les commandes

Nous retrouvons dans cette catégorie toutes les instructions qu'Arexx ne connaît pas et qui sont destinées à une application externe. J'ai donné un exemple de telle commande dans l'article précédent en faisant changer la taille des tabulations dans un QED via Arexx. Il n'est évidemment pas question de détailler les commandes dans cet article puisque par définition, elles sont dépendantes de l'application à laquelle elles sont destinées. Un programme comme DPaint ne comprendra pas les mêmes commandes que CygnusEd. Je vous renvoie à la documentation Arexx de l'application que vous désirez piloter.

Les fonctions

Cette classe regroupe en fait toutes les commandes n'entrant pas dans les définitions précédentes, c'est-à-dire toutes les fonctions que l'on trouve dans des bibliothèques externes qui sont livrées parfois avec Arexx et parfois séparément. Ces bibliothèques se retrouvent sous la forme familière de **.library** et se placent tout naturellement dans votre répertoire **LIBS:**.

Une bibliothèque joue un rôle particulier : il s'agit de la **rexxsupport.library**. Celle-ci est livrée avec Arexx et on peut considérer qu'elle forme une prolongation des instructions mais avec tout l'interfaçage spécifiquement Amiga, encore que cette dénomination soit encore trop vague. En fait, il s'agit essentiellement de l'aspect système (multi-tâches, Exec) de l'Amiga, et non son aspect graphique (Intuition). On retrouve en vrac les fonctions de conversions de types, gestions de bits, chaînes, fichiers, etc...

D'autres bibliothèques externes commencent à apparaître mais il en est une qui s'est désormais imposée comme standard de fait. Il s'agit de la **rexxarplib.library**, de Willy Langeveld, l'auteur de *VLT*. Initialement conçue de façon à pouvoir appeler des fonctions ARP à partir d'Arexx, cette bibliothèque s'est vite vu confier des tâches bien plus générales comme la gestion des fenêtres, menus, gadgets, requesters, etc... On trouve donc ici le complémentaire de la **rexxsupport.library** puisqu'elle gère également un aspect spécifiquement Amiga mais du côté graphique cette fois. L'étude de la **rexxarplib** fera l'objet d'un très prochain article.

Ces deux bibliothèques sont indispensables pour tout développement qui se veut sérieux. Vous pouvez naturellement vous passer de la **rexxarplib** pour programmer mais le résultat aura un aspect austère qui n'est plus de mise depuis la sortie du Système 2.0. Une parenthèse à ce sujet : si vous développez sous 2.0, il vous faut absolument **rexxarplib.library v3.0**, les versions précédentes ayant fait preuve de gros bugs sous la nouvelle version du système. D'ailleurs, cette version 3.0 est bien plus performante que la précédente et elle devrait apparaître très bientôt sur Fish.

Les instructions

Les instructions sont la connaissance minimale que vous devez retenir du langage. Sans elles, vous ne serez pas capable d'écrire une ligne (un peu comme si vous ignoriez des instructions comme PRINT, IF, GOTO dans le Basic (encore que ce ne soit pas un très grosse perte pour cette dernière :-))). La lecture rapide de programmes Arexx vous enseignera très rapidement la syntaxe du langage :

- tests conditionnels : *if reponse = 'o' then say "Oui"*

- boucles : *do while i < 5 i = i + 1*
  *do j=2 to 10 j = j * 2*
  do for 10 say "Dix fois la même phrase"

- aiguillage : *select*
  when rep = 'o' call ouvreFenetre()
  when rep = '?' call aide()
  otherwise say "Erreur. Recommencez"
  end

- entrées/sorties : *say, push, pull, queue*

• débogage : *trace all /* affichage de toutes les étapes */*
trace results / les résultats uniquement */*
trace command / les commandes uniquement */*
etc...

• contrôle externe : *address QED1 TAB 4*

• analyse de chaîne : *parse date jour ':' mois ':' année*
/ si date = '02:Jan:92', cette instruction mettra */*
/ dans la variable* **mois** *la valeur* **02**, *etc... */*

• ... et quelques autres de moindre importance.

Les fonctions

Il y a beaucoup à dire là encore. Ce mois-ci, je me contenterai de faire un tour d'horizon rapide de la **rexxsupport.library**. Mais avant d'en faire la description, comment se servir d'une bibliothèque externe? Il faut pour cela faire appel à la fonction **addlib()**. Prenez l'habitude, quand vous commencez à écrire un programme, de taper les deux lignes suivantes :

call addlib("rexxsupport.library",0,-30,0)
call addlib("rexxarplib.library",0,-30,0)

Cela vous donnera accès à toutes les fonctions de ces deux bibliothèques (qui doivent être présentes dans **LIBS:**, je le rappelle). Ne prêtez pas attention aux trois paramètres derrière le nom, vous n'aurez probablement jamais à en utiliser d'autres.

• Commençons par les fonctions de conversion de bases en tout genre. Nous trouvons ainsi **b2c, c2b** (binaire <-> caractère), **c2d** (caractère vers décimal), **c2x** (caractère vers hexa), etc... Exemple: *say c2d('20'x)* retournera 32.

• Puis les traitements de bits en tous genres : **bittst, bitxor, bitand**.

• Les manipulations de chaînes sont un des points forts d'Arexx étant donné qu'il s'agit en fait du seul type que le langage comprend. Vous pouvez donc effacer des sous-chaînes (**delstr**), des mots (**delword**), faire des insertions (**insert**), repérer une sous-chaîne (**index**), isoler des sous-chaînes (**left, right**), etc...

• Gestion de fichiers :

```
open('fichier','S:startup-sequence','R')  /* ouverture */
close('fichier')                  /* fermeture /*
if (eof('fichier'))               /* test de fin de fichier */
ligne = readln('fichier')         /* lecture d'une ligne */
car = readch('fichier')           /* lecture d'un caractère */
seek('fichier',10,'E')            /* positionnement à 10 car de la fin */
```

• Examen du système : show

```
V /* affiche le contenu du clipboard */
say show('files')      /* affiche les fichiers ouverts */
say show('libraries')  /* affiche les bibliothèques chargées */
say show('ports')      /* affiche les ports */
```

• Gestion de l'environnement : pragma

Cette fonction a plusieurs effets selon l'argument avec lequel vous l'appelez.

say pragma('directory') vous donnera le répertoire courant
call pragma('directory','dh0:') change le répertoire vers *dh0:*
say pragma('id') donne le numéro de la tâche en cours
say pragma('priority') donne (ou règle) la priorité de la tâche
say pragma('stack') retourne (ou règle) la taille de la pile
say pragma('w','null') annule tout requester qui pourrait apparaître

Quelques mots à propos du *clipboard*, évoqué en même temps que la fonction **show**. Il s'agit d'un mécanisme interne à Arexx qui permet de communiquer des données entre deux processus externes. Bien sûr, il est toujours possible de les faire communiquer via des fichiers ou des variables d'environnement (ce qui revient pratiquement au même), mais l'utilisation du clipboard est plus judicieuse dans la plupart des cas, et de toutes façons plus rapide.

Tout comme les variables d'environnement, le clipboard n'est rien de plus qu'un ensemble de paires clé/valeur. Pour créer une paire, on procédera comme suit :

```
call setclip('hauteur',10)
```

... et pour obtenir la valeur correspondante :

```
say getclip('hauteur')
==> 10
```

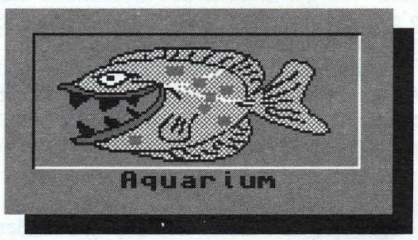
Enfin, j'ai volontairement passé sous silence une autre bibliothèque externe. Il s'agit de la **rexxsyslib.library**. La raison est qu'elle contient des fonctions très spécifiques à l'interprète Arexx et l'utilisateur moyen n'aura que très rarement l'occasion d'y faire appel. Notez qu'il n'est pas nécessaire d'utiliser **addlib()** pour pouvoir bénéficier des fonctions de cette bibliothèque : elle est ajoutée automatiquement dès le lancement de l'interprète.

Conclusion

Je pense qu'à la fin de ce deuxième épisode, vous devez commencer à avoir une idée d'ensemble assez précise sur ce qu'est Arexx. Désolé de ne pas avoir montré davantage de code mais il a fallu faire un choix. Vous pouvez toujours vous reporter au listing Events.rexx paru dans le numéro 41 qui utilise quelques-uns des principes que j'ai exposés, et même certains dont je n'ai parlé (je fais allusion aux "Compound Statements", les Objets Composés). Comme j'avais expliqué ces objets dans cet article, vous pouvez vous y référer si vous désirez compléter votre connaissance du langage.

Cédric Beust

AmigaNews recherche des collaborateurs région toulousaine pour reportages sur les programmes du domaine public



Contacter: *Bruce Lepper*
AmigaNews
33 rue Sainte Lucie
31300 Toulouse
tél: 61.42.65.75

Programmation avec CanDo (Partie 3)

CanEdit, programmez votre éditeur de texte!

Ce mois-ci pour varier les plaisirs, je vous propose d'écrire une application particulièrement originale: un éditeur de texte!

Enfin, je tempère mon propos: il s'agit d'un éditeur de texte très modeste et sans aucune originalité. Bien sûr, me direz-vous, des éditeurs il y en a à la pelle... Certes, mais un éditeur écrit par vos soins, il n'y en aura qu'un. Nous allons programmer le noyau du programme et par la suite vous verrez qu'il vous sera très facile d'ajouter ou de modifier des fonctions.

Que va faire CanEdit

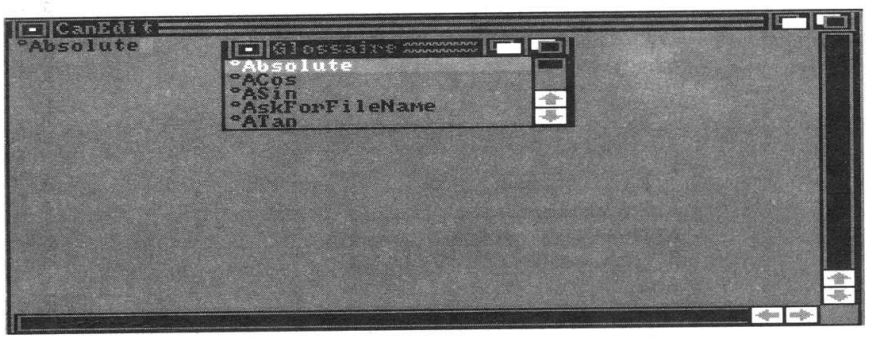
Editer des fichiers *ASCII* ou *FTXT*, avec possibilté de sauver dans un de ces deux formats, imprimer, copier/couper/coller des mots ou des lignes, chercher/remplacer, et enfin permettre d'utiliser un glossaire. Ce glossaire sera un fichier texte (par défaut de nom CanEditGlossaire), présenté sous forme d'une deuxième fenêtre, un double-clic sur un mot du glossaire insérera ce mot dans votre texte. Cette fonction peut-être utile pour avoir toujours sous la main l'ensemble des instructions *CanDo* par exemple. Vous pourrez imaginer toute une série de fichier *"glossaire"* en fonction de vos besoins.

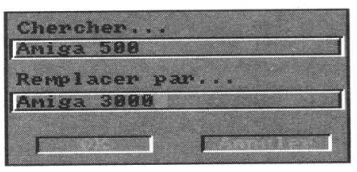
De quoi va être composé l'éditeur?

D'un *Deck* et d'un *SubDeck* (fenêtre sur le Worbench).

Le *Deck* (l'application) comprendra deux cartes, l'une pour recevoir l'éditeur, l'autre nous servira de requester. Quand au *SubDeck* il n'aura qu'une seule carte.

Sur la carte *"Editeur"* des menus et un objet *"document"* de type *"memo"*. La carte *"Requester"* aura deux boutons et deux champs de saisie.






```
Deck "CanEdit"

Carte "Editeur"
Script AfterAttachment
    Nop ; Ce script est exécuté à l'ouverture de l'application
    Nop ; et à chaque retour à cette carte après un choix
    Nop ; dans le requester "Chercher/Remplacer".
    Nop
    If Passage = 0 ; uniquement à l'ouverture de l'application
      Let Passage = 1
      LoadSubDeck "CanEdit.SubDeck","GLOS" ; ouvrir le
                                    subdeck
      MakeDocument "Document"
      If Exists("CanEditGlossaire") ; glossaire par défaut
        Do "OuvrirGlossaire","CanEditGlossaire"
      EndIf
    Else ; sinon on revient de la carte "requester"
      If ARG1 ; si on a cliqué "OK"
        WorkWithDocument "Document"
        Do "ChercherRemplacer",ARG2,ARG3
      EndIf
    EndIf
    SetObjectState "Document1",ON ; activation du
                                    document
Script MessageFromSubDeck
    Nop ; script recevant les messages provenant du 'Glos-
                                    saire'
    Nop ; lors d'un double-clic sur cette fenêtre.
    Nop ;
    WorkWithDocument "Document"   ; Document à utiliser
    SetObjectState "Document1",ON  ; activation du
                                    document
    Type ARG1                     ; Insertion de 'ARG1'
Window "UserWindow"
Script OnCloseButton
        Quit
Memo "Document1"
Script OnDoubleClick
        Nop ; Si double-clic, recherche du mot sur lequel a eu
                                    lieu le clic.
        Nop ;
        Let ChercherMot = TheWord
        Let Changer = No
        Do "ChercherRemplacer",ChercherMot
TextMenu "Nouveau"
    Definition
        AttachTo MENU ," Projet "
        Text " Nouveau "
Script Occurred
        Let CheminFichier = ""
        Clear DOCUMENT
        Do "InscrireNom"
TextMenu "Ouvrir"
    Definition
        AttachTo MENU ," Projet "
        Text " Ouvrir "
        ShortCutKey "O"
Script Occurred
        Nop ; appel de la routine ouvrant un fichier
        Do "OuvrirFichier","FTXT",CheminFichier,"Ouvrir un
                                    fichier texte."
        If test
          LoadDocument Path,"Document"
          IfError
            Do "FlashEcran"
          Else
            Let Modifier = FALSE
            Let CheminFichier = Path
            SetCurrentDirectory Dir
            Do "InscrireNom"
          EndIf
        EndIf
TextMenu "CopierMot"
    Definition
        AttachTo MENU ," Edition"
        Text " Copier Mot"
        ShortCutKey "C"
Script Occurred
        Let LeMot = TheWord
TextMenu "Chercher"
    Definition
        AttachTo MENU ," Chercher"
        Text " Chercher"
        ShortCutKey "F"
Script Occurred
        Let Changer = No
        GotoCard "Requester",No,ChercherMot
TextMenu "Utiliser"
    Definition
        AttachTo MENU ," Glossaire"
        Text " Utiliser "
        ShortCutKey "G"
Script Occurred
        Nop ; ouvre le glossaire
        OpenWindow "GLOS","Glossaire",LeGlossaire
TextMenu "CouperMot "
    Definition
        AttachTo MENU ," Edition"
        Text " Couper Mot "
        ShortCutKey "X"
Script Occurred
        Let LeMot = TheWord
        MoveCursorTo THISWORD
        Delete CHARACTER ,NumberOfChars(LeMot)
TextMenu "CollerMot "
```

Le *SubDeck* (à réaliser comme un *Deck* habituel) aura un objet *"document"* de type *"list"* et qui sera appelé par le *Deck* à son ouverture.

Le listing de *CanEdit* est je crois assez commenté pour que vous puissiez le comprendre sans trop de difficultés. J'ai laissé le nom des différents objets et des menus ainsi qu'une partie des définitions. Bien entendu ce ne sont que les scripts qui sont la partie programmation. Objets et menus s'éditent avec leurs éditeurs respectifs.

L'éditeur

C'est un document de type *"memo"* qui sert à éditer le texte dans une fenêtre. Ici c'est le document de nom d'objet *"document1"* et de nom de document "document". CanDo possède sa propre gestion de l'édition, par exemple le scrolling du texte, l'insertion, la gestion des touches DEL et BACKSPACE. La programmation concerne donc tout ce qui est *"traitement"* du texte. Compter les caractères, couper un mot, une ligne, déplacer le curseur, chercher ou remplacer du texte etc... Rien de bien compliqué car il existe toute une série d'instructions pour faire cela.

Je rappelle qu'un document n'est pas forcément visible à l'écran (donc pas forcément associé à un objet document).

Une limite de cet éditeur est la longueur de la ligne, limitée à 255 caractères. Cela peut provoquer des erreurs lors de l'ouverture d'un fichier ou lors de l'insertion d'un texte.

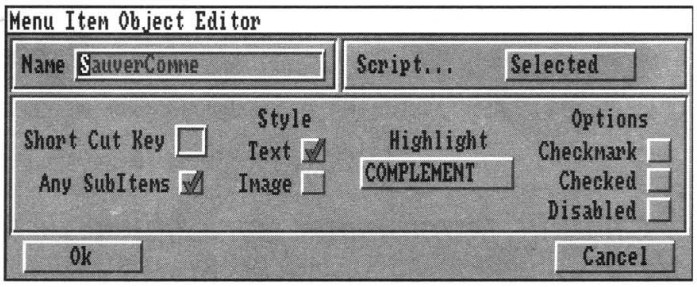
Créer des menus

Avec *CanDo* on crée des menus de la même manière que l'on crée des boutons ou autres objets. Un éditeur de menu est là pour cela. Il vous faut entrer le nom d'un menu, puis définir chaque *"item"* de ce menu sachant que chaque *"item"* peut lui-même avoir des *"sub-items"*. Vous pouvez y associer des raccourcis clavier (ShortCutKey).

Un seul type d'événement peut subvenir avec un menu: c'est lorsqu'il est sélectionné. Donc il n'y a qu'un script à écrire.

Si vous regardez le menu *"édition"* vous remarquerez que les scripts sont particulièrement courts.

Vous pouvez ainsi ajouter d'autres menus qui effectueront d'autres tâches. Par exemple un menu *"déplacement"* pour amener le curseur en bout de ligne, en haut ou en bas du document... avec l'instruction *"MoveCursorTo"* associée au mot clé *"StartOf"*, *"EndOf"* et *"Line"* ou "Document".



Gestion des erreurs

Dans la petite application du mois dernier j'avais délibérément évité de gérer les erreurs. Cette fois-ci j'ai inclus cette gestion des erreurs dans le listing de *CanEdit*... Du moins autant que possible car personne n'est à l'abri d'un bug sournois.

CanDo permet de gérer les erreurs de trois manières:

- Par la commande: ***DoOnError Routine***. Cette commande intercepte les erreurs au niveau d'un script et provoque l'exécution d'une routine prévue à cet effet.
- Par le test conditionnel *IfError... EndIf* qui intercepte l'erreur juste après la commande qui est susceptible de la provoquer (cf: LoadDocument). Cela permet de ne pas interrompre le script et d'inclure tout un bloc d'instructions qui est exécuté si l'erreur survient ou pas.
- Par la création d'un objet *"XTra"* (bouton en bas à droite du tableau principal) qui exécutera un script, sensé intercepter toutes les erreurs, à quelques niveaux qu'elles se produisent. Ceci n'est possible qu'avec la version 1.5.

Cartes ou SubDeck?

La programmation de cet éditeur met en relief la nécessité d'ouvrir des requesters. Dans le cas présent nous avons besoin d'un requester qui nous demande le mot à chercher/remplacer. Jusqu'à présent il fallait ouvrir une carte pour chaque requester. Ce n'est pas une très bonne solution car changer de carte peut prendre

```
    Definition
      AttachTo MENU ," Edition"
      Text " Coller Mot "
      ShortCutKey "V"
Script Occurred
      Type LeMot
TextMenu "CopierLigne"
    Definition
      AttachTo MENU ," Edition"
      Text " Copier Ligne"
      ShortCutKey "J"
Script Occurred
      Let LaLigne = TheLine
TextMenu "CouperLigne"
    Definition
      AttachTo MENU ," Edition"
      Text " Couper Ligne"
      ShortCutKey "K"
Script Occurred
      Let LaLigne = TheLine
      Delete LINE
TextMenu "CollerLigne"
    Definition
      AttachTo MENU ," Edition"
      Text " Coller Ligne"
      ShortCutKey "L"
Script Occurred
      Type LaLigne,NEWLINE
TextMenu "ChercherSuivant"
    Definition
      AttachTo MENU ," Chercher"
      Text " Chercher suivant "
      ShortCutKey "N"
Script Occurred
      If ChercherMot <> Nothing
        Let Changer = No
        Do "ChercherRemplacer",ChercherMot
      EndIf
TextMenu "Remplacer"
    Definition
      AttachTo MENU ," Chercher"
      Text " Remplacer"
      ShortCutKey "R"
Script Occurred
      Let Changer = Yes
      GotoCard "Requester", Yes, ChercherMot, Remplacer-
                                        Mot
TextMenu "RemplacerSuivant"
    Definition
      AttachTo MENU ," Chercher"
      Text " Remplacer suivant..."
      ShortCutKey "T"
Script Occurred
      If ChercherMot <> Nothing
        Let Changer = Yes
        Do "ChercherRemplacer", ChercherMot, Rempla-
                                        cerMot
      EndIf
TextMenu "Insérer"
    Definition
      AttachTo MENU ," Projet "
      Text " Insérer "
      ShortCutKey "I"
Script Occurred
      Nop ; on ouvre un nouveau fichier que l'on place dans
                                        le
      Nop ; document provisoire "DocI" avant de l'insérer
                                        dans
      Nop ; notre document "Document"...
      Nop ;
      Do "OuvrirFichier","FTXT","","Insérer un fichier
                                        texte."
      If test
        LoadDocument Path,"DocI"
        IfError
          Do "FlashEcran"
        Else
          WorkWithDocument "Document"
          InsertDocument "DocI"
        EndIf
        Flush "DocI" ; ce document est effacé!
      EndIf
TextMenu "Sauver"
    Definition
      AttachTo MENU ," Projet "
      Text " Sauver "
      ShortCutKey "S"
Script Occurred
      Nop ; Sauvegarde du texte uniquement s'il y en a eu un
      Nop ; d'ouvert ou déjà sauver par "Sauver Comme..."
      Nop ;
      If Exists(CheminFichier) AND CheminFichier <> ""
        SaveDocument "Document",CheminFichier
        IfError
          Do "FlashEcran"
        EndIf
      EndIf
TextMenu "SauverComme"
    Definition
      AttachTo MENU ," Projet "
      Text " Sauver Comme..."
TextMenu "ASCII"
    Definition
      AttachTo OBJECT ,"SauverComme"
      Text " Forme ASCII"
Script Occurred
      Nop ; Sauver en ASCII...
      Nop ;
```

du temps et être une gêne. J'ai tout de même utilisé cette technique pour CanEdit afin que vous la compariez avec l'utilisation des SubDecks... de plus ceux qui n'ont pas la version 1.5 ne peuvent pas utiliser des *SubDecks*.

Il est évident que l'emploi des *SubDecks* est particulièrement intéressant pour créer des requesters ou ouvrir une deuxième fenêtre. Nous y reviendrons dans les prochains articles.

Les arguments

Vous remarquez dans le listing des variables de nom *"ARG1"*, *"ARG2"* et *"ARG3"*. Ce sont des variables système qui prennent la valeur des arguments que vous passez lors de l'appel d'une routine ou d'un changement de carte. *"ARG1"* correspond au premier argument et ainsi de suite. Il peut y avoir jusqu'à dix arguments.

Retour à ClicList

Le mois dernier *(voir AmigaNews 42)* j'avais laissé en suspens une question concernant l'affichage de certaines commandes du Dos lorsque CanDo exécute des scripts AmigaDos. Reportez-vous au listing de *ClicList* routine *"LanceProgramme"*...

Dans ce script c'est la ligne **Dos Execute || Programme** qui permettait l'exécution d'un script AmigaDos. Remplacez-la par Do *"ExecuteScript"* et ajouter la routine suivante...

```
Routine "ExecuteScript"
    Nop ;
    LoadDocument Programme,"Script"
    IfError
      ExitScript
    EndIf
    WorkWithDocument "Script"
    MoveCursorTo ENDOF DOCUMENT
    NewLine
    Type "C:Wait 3",NEWLINE
    Type "C:Endcli >NIL:" ; pour refermer le shell
    SaveDocument "Script","RAM:ClicListExecute"
    IfError
      ExitScript
    EndIf
    Flush "Script"
    Dos "C:NEWSHELL FROM "||"RAM:ClicListExecute"
```

Cette routine est en fait un moyen de tricher. Elle prend un fichier AmigaDos et y ajoute les commandes *"Wait"* et *"EndCli"*, resauve ce fichier en RAM:. *"Endcli"* est ajoutée pour être sur d'avoir la fermeture du shell. Ensuite *"C:NewShell"* ouvre une fenêtre shell et y exécute le fichier RAM:ClicListExecute. Il faut bien sûr que l'ensemble de ces commandes soient dans le tiroir C:.

C'est tout pour ce mois...

Si vous avez des questions à poser sur CanDo, des suggestions à faire, ou des idées d'applications vous pouvez laisser vos messages sur minitel au 3614 code "CHEZ*EVOLUTION" ou m'écrire à l'adresse ci-dessous.

D'autre part, vous pouvez obtenir auprès de l'association Evolution la disquette contenant les sources des applications citées dans ces articles (ClicList et CanEdit) sur CanDo, ainsi que la version exécutable (pour ceux qui ne possèdent pas CanDo). Pour cela, envoyez votre demande accompagnée d'un chèque de 25 Fr à l'adresse suivante:

Evolution La Martelle Bât. F

121 rue du Pont de Lavérune 34070 Montpellier.

Guy Beteille.

```
        Do "SauverComme","","Sauver en ASCII..."
        If Test
          SaveDocument "Document",Path
          Let CheminFichier = Path
          Do "InscrireNom"
        Else
          Do "FlashEcran"
        EndIf
TextMenu "FTXT"
    Definition
        AttachTo OBJECT ,"SauverComme"
        Text " Forme FTXT"
Script Occurred
        Do "SauverComme","","Sauver en FTXT..."
        If Test
          SaveDocument "Document",Path,FTXT
          Let CheminFichier = Path
          Do "InscrireNom"
        Else
          Do "FlashEcran"
        EndIf
TextMenu "Imprimer"
    Definition
        AttachTo MENU ," Projet "
        Text " Imprimer"
Script Occurred
        Nop ; l'impression ce fait comme une sauvegarde
        Nop ; vers "PRT:". Les réglages de l'imprimante
        Nop ; seront ceux de "Préférences".
        Nop ;
        SaveDocument "Document","PRT:"
        IfError
          Do "FlashEcran"
        EndIf
TextMenu "Quitter"
    Definition
        AttachTo MENU ," Projet "
        Text " Quitter "
        ShortCutKey "Q"
Script Occurred
        Do "Quitter"
TextMenu "OuvrirGlossaire"
    Definition
        AttachTo MENU ," Glossaire"
        Text " Ouvrir Glossaire "
Script Occurred
        Nop ; appel de la routine ouvrant un fichier
        Nop
        Do "OuvrirFichier","FTXT",CheminGlossaire,"Ouvrir
                                un glossaire."
        If test ;si le nom du nouveau fichier "Glossaire" semble
                                correct
          Do "OuvrirGlossaire",Path
        Else
          Do "FlashEcran"
        EndIf
ErrorTrap "UserError#1" ; objet de gestion des erreurs
Script Occurred
        Nop ; une erreur peut subvenir si une ligne du
                                document
        Nop ; est supérieure à 255 caractères
        Nop ;
        If ErrorCode = 32
          Do "FlashEcran"
        EndIf
Carte "Requester"
Script AfterAttachment
      Nop ; on active le champ "Chercher" qui contient
      Nop ; l'éventuel texte déjà sélectionné.
      Nop
      SetText "Chercher",ARG2
      SetObjectState "Chercher",ON
      PrintText "Chercher...",8,6
      If ARG1 ; on veut aussi remplacer
        SetText "Remplacer",ARG3
        PrintText "Remplacer par...",7,36
      Else ; sinon on interdit ce choix.
        DisableObject "Remplacer"
      EndIf
Window "UserWindow"
Script OnCloseButton
        Quit
TextField "Chercher"
Script OnRelease
        Nop ; Si c'est remplacer qui a été sélectionné
        Nop ; (ce qu'indique 'Changer' le curseur va
        Nop ; dans l'autre champ de saisie
        Nop ;
        If Changer
          SetObjectState "Remplacer",On
        EndIf
TextField "Remplacer"
Script OnRelease
        Nop ; le curseur va dans l'autre champ de saisie
        Nop ;
        SetObjectState "Chercher",On
Bouton "FindBtn"
Script OnRelease
        Nop ; Retour à la carte 'EDITEUR' en passant 3
                                arguments
        Nop ; le premier indique que c'est "OK" qui a été
                                cliqué,
        Nop ; le deuxième et troisième indiquent les conte-
                                nus des
        Nop ; deux champs de saisie
        Nop ;
        If TextFrom("Chercher") <> Nothing ; il faut une
                                réponse!
          GotoCard "Editeur", TRUE, Text-
                                From("Chercher"), Text-
                                From("Remplacer")
        Else
          GotoCard "Editeur",False
        EndIf
Bouton "CancelBtn"
Script OnRelease
        Nop ;Retour à la carte 'Editeur' avec un argument
        Nop ;"FALSE" qui indique qu'ANNULER à été cli-
                                qué.
        Nop ;
        GotoCard "Editeur",False
Deck "CanEdit.SubDeck"
Carte "Glossaire"
  Script BeforeAttachment
      MakeDocument "Glossaire"
      Type ARG1
      If TheLine = ""
        Delete CHARACTER ,-1
      EndIf
      MoveCursorTo STARTOF DOCUMENT
Window "UserWindow"
Script OnCloseButton
        Nop ; On referme le glossaire
        Nop ;
        Flush "Glossaire"
        Quit
List "Glossaire1"
Script OnDoubleClick
      Nop ;Renvoi le contenu de la ligne sélectionnée à
                                l'éditeur
      Nop ;qui exécute le script de l'événement "Message-
                                FromSubDeck"
      SendToParentDeck TheLine
```

POWERFONTS ET POWERPACKER

Les deux produits dont je vais vous parler sont issus du label "Creative Energy" de la société UGA (United Graphic Artists). De quoi s'agit-il? L'idée d'UGA est de ramener dans ses rangs les programmeurs déçus du shareware pour incorporer leurs créations dans une série de disquettes à bas prix (en moyenne 60 FF). Les auteurs pourront alors recevoir 50% des royalties ce qui est beaucoup plus que ne pourront sans doute proposer la plupart des autres éditeurs. En outre, UGA annonce une nouvelle série pour les apprentis en assembleur et C : des cours sur disquettes réalisés par les pro du genre.

Mais pour que cette initiative remporte les suffrages chez nous il sera indispensable de tout traduire en Français. Wait and see.

UGA: BP 881 3700 AW Zeist The Netherlands.

PowerFonts

Je vous ai récemment parlé du *"RSI DemoMaker"* un produit aux éditions *Micro Application*. A cette époque j'ai souligné le fait qu'il n'était pas facile de créer soi-même une *"fonte"* compatible *RSI-Demomaker*.

En fait le problème est double: d'abord vous devez acheter un programme de dessin tel que *DeluxePaint* et dessiner vos lettres. Mais attention elles doivent être placées exactement (au pixel près) à l'endroit désigné par le programmeur. Ensuite les lettres formant ce beau dessin ne doivent pas dépasser certaines limites. Tout ceci est pratiquement passé sous silence dans la documentation et donc c'est la méthode empirique qui est utilisée pour chercher un peu à l'aveuglette l'emplacement correct de tout le bazard...

De plus il est totalement inutile de commencer un tel projet si, comme moi, vous n'êtes pas très doué pour créer vos caractères. Le *RSI_DemoMaker* peut réduire la tâche du programmeur à presque rien mais *"l'artiste"* doit toujours être aussi doué pour créer fontes et graphiques.

Tout cela pour vous expliquer le soulagement que vont sans doute ressentir certains d'entre vous, utilisant *"uniquement"* les fontes livrées avec le logiciel, en apprenant qu'il existe maintenant à portée de la main (car le disk est distribué en *France* et en *Belgique)* une disquette de fontes graphiques compatibles *RSI_DemoMaker*.

Je ne vous cache pas que le disk qui m'a été donné pour ce test est en *Anglais* mais ceci n'a pratiquement aucune importance. En effet il suffit de choisir le répertoire ***RSI*** sur le disk pour trouver les 8 fontes compatibles.

Le répertoire principal contenant les même fontes *IFF* non compatibles *RSI_DemoMaker* vous pouvez d'abord les chargér avec votre éditeur graphique favori *(DeluxePaint?)* pour choisir celles qui sont à votre goût puis effectuer le transfert dans le répertoire *"fontes"* du *DemoMaker*. C'est très simple et donc il n'y a pas besoin de connaître le contenu des quelques lignes de la documentation en anglais.

Je vous cite le nom de ces fontes: Stone 1&2, Alien, Crystal, Rimpel, Shiny, Square, Fire.

Tous les caractères sont magnifiques (mais c'est là évidemment une affirmation subjective) et ont le format de 32*32 pixels.

Pour les personnes désireuses d'utiliser les fontes en vue d'une exploitation commerciale, il est possible d'obtenir aux près d'*UGA* une licence permettant leur intégration dans vos propres applications.

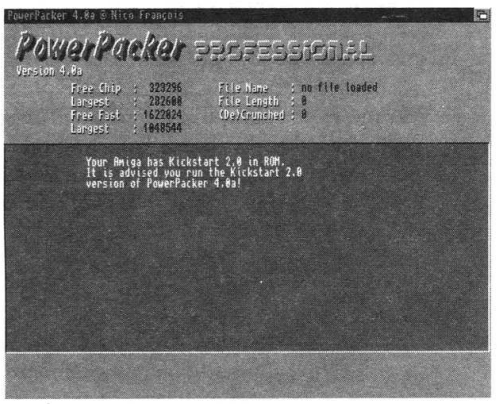
Logiciel	: PowerFonts
Documentation	: en Anglais
Prix	: 49 FF

Distribué en *France* par *MegaVision*,
B.P. 80 76059 Le Havre Cedex
Tél. 35.43.07.38
en *Belgique* par *DataLink*

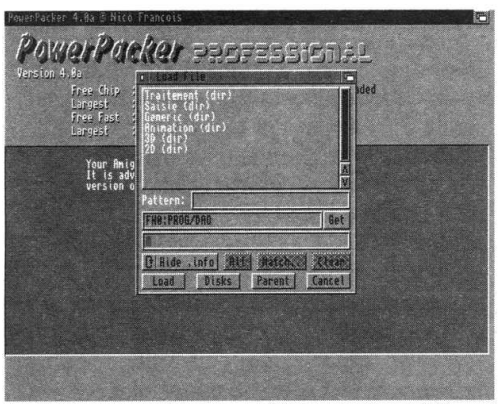
PowerPacker4.0a

Le *PowerPacker* est, comme son nom l'indique, un U.C.D. (utilitaire de compression de données).

Le profane me posera la question suivante: "A quoi sert un U.C.D.?"



L'U.C.D. applique une série de traitements à un fichier pour en réduire le volume (une réduction de moitié n'est pas rare!). Conséquence pratique: les données en question prennent moins de place et vous pouvez donc stocker plus de fichiers. En clair, et sans décodeur, vous bénéficiez d'un potentiel de stockage qui pour le cas d'un disque dur A590 de 20 mégas bytes pourra passer à 30 MB.



Pour les curieux qui se demandent comment un tel miracle est possible je ne peux que conseiller de relire d'anciens numéros de votre ANGV où le sujet de la compression de données est traité. La méthode utilisée par *Nico François (Auteur Belge du PowerPacker)* est une variante de la compression *Lempel-Ziv-Welsh.*

Au départ le logiciel était dans le domaine public ce qui explique en partie sa grande popularité. *Nico* au cours des dernières versions commerciales a beaucoup travaillé et la version 4.0a n'a plus beaucoup de points communs avec la version 2.3b (que tout le monde possède) issue du domaine public (la première version commerciale étant la v3.0a).

Le package fait très professionnel, mais une fois la jolie boîte ouverte.

Oh, surprise! Une seule malheureuse disquette s'ennuit bêtement se demandant pourquoi on ne lui a pas donné la compagnie d'un manuel...

Passons au contenu de cette disquette. Les programmes sont accessibles via le WorkBench; outre les deux *PowerPackers* (l'un pour 1.3, l'autre 2.0), on trouve plusieurs scripts d'installation, de la documentation en allemand et en anglais et trois répertoires: *Tools*, *Libraries* et *Bonus*. *Tools* contient tout ce qui, à mon avis, fait la force de PP: la pléiade d'utilitaires destinés à utiliser les fichiers compactés. En plus des traditionnels *PPmore*, *PPshow*, *PPanim* (revus, corrigés et fonctionnant sous 2.0), on trouve deux petits nouveaux: ***PPtype*** qui imprime les fichiers compactés et ***PPloadseg***. (voir plus loin).

Dans Libraries, *Nico François* nous parle des librairies nécessaires à l'U.C.D. et, chose intéressante, il existe deux archives contenant une foule de documentation, renseignements, sources, pour celui qui souhaite coder des programmes le supportant.

Enfin, le répertoire *Bonus* contient deux utilitaires: ***PowerSnap*** et ***RemapInfo***.

Passons maintenant aux choses sérieuses: le *PowerPacker 4.0a*. Je vous rappelle qu'il existe deux versions:une pour le *kick2.0*, l'autre pour le 1.3.Sous 2.0, la version 1.3 fonctionne correctement mais un requester vous préconise l'emploi de l'autre version.

Le menu project contient toujours les traditionnels *Load File*, *Save File*, *Save To*, la possibilité d'effacer un fichier. Il existe également une option permettant de lire des fichiers textes utilisant *PPmore (READ)*.

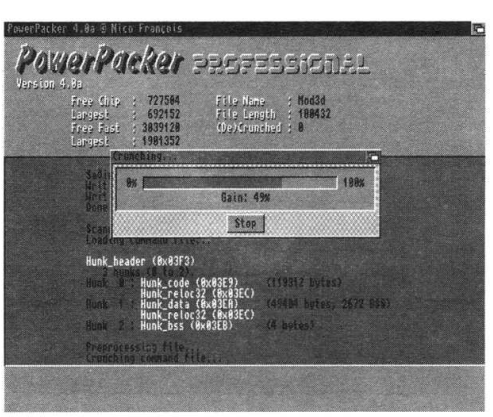
Le menu Prefs constitue tout ce qui fait les préférences du programme,avec toujours possibilité de sauvegarde des paramètres sélectionnés.

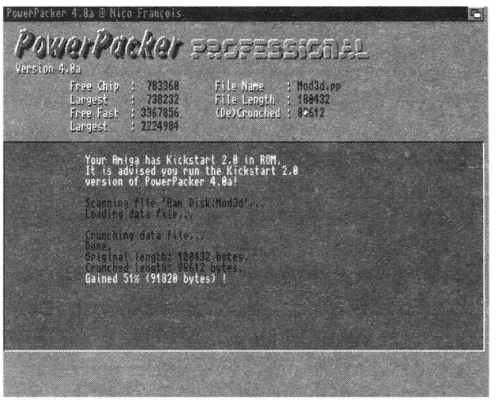
Il y a également moyen de compacter n'importe quel programme chargé par la fonction *LoadSeg()*, grâce à la fonction *LoadSegFile*.

Ainsi la combinaison de cette option et da l'utilitaire *PPLoadSeg* vous permet la compression des librairies, devices, fonts, etc...

Vous pouvez également changer les couleurs de fond et du texte, utiliser les différents modes du system2.0, optimiser la taille du buffer du programme, définir l'efficacité et la vitesse de compression, mettre une alarme qui vous indiquera que la compression est terminée...

Une série de petits détails ont été revus





par rapport à la dernière version 3.0b rendant de ce fait le soft plus convivial.

Citons

- Un ajustement automatique de l'écran du powerpacker à la taille de l'écran workench (possibilité d'ouvrir le powerpacker en mode productivity et de définir son propre jeu de caractères si vous êtes équipé d'une *ROM2.0*).
- Une meilleure gestion des *'requesters'* (nouvelle 'reqtools.library').
- Possibilité de recompression de fichiers comprimés avec Imploder (v1.0 à 4.0).
- Un support du 68040...

et LA grande nouveauté apportée par **La version 4.0a:**

- Le support complet *d'ARexx*: *ARexx* esp la version Amiga du langage *Rexx* (1986-87). Il s'agit en résumé d'un interpréteur de commandes (style interpréteur Basic mais les commandes traitées sont du niveau du CLI/SHELL, le Cli étant lui même un interpréteur de commandes mais beaucoup moins évolué). Le *PowerPacker 4.0a* permet l'utilisation *d'ARexx* pour piloter directement le logiciel à partir d'une source *Arexx*. En clair tout ce qui est possible de faire avec les menus déroulants du *PowerPacker,* vous pourez le réaliser à partir de coimandes *ARexx*. Par exemple, pour charger un fichier, il suffit de lancer la commande *Load NomDeFichier.* Si le fichier est un fichier compressé par le *PowerPacker* certaines variables (les variables sont sans "type" particulier sous ARExx) seront initialisées. 'Gainpercentage', par exemple, contiendra le gain en pourcentage affecté au fichier.

Voici un exemple de programme *ARexx* appliqué au *PowerPacker4.0a*:

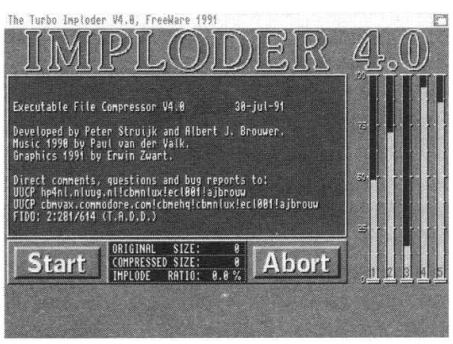
```
/* Exemple de source ARexx avec
PowerPacker4.0a                    */
options results
address POWERPACKER
/* iconify est spécifique à PowerPacker.
Interprétation possible grâce */
/* au port POWERPACKER (interface entre
ARexx et l'utilitaire)        */
iconify
result='df0:uga.doc'
say 'Nom du fichier à lire:' result
/* Read est spécifique à PowerPacker =
PPMORE NomDuFichier           */
Read result
say 'fin de la petite démonstration...'
```

Rappel: pour que ces commandes soient correctement interprétées, il vous faut lancer ***RexxMast*** (workbench2.0 répertoires Utilities), puis vous placer dans le répertoire ***Rexxc:***, exécuter le *PowerPacker4.0a*, et enfin la commande *CLI 1>RX NomDuFichierSource.rx* (Les personnes qui ont la chance de posséder un A500+/A3000 possèdent également *ARexx* qui est livré en standard. Les autres peuvent le commander à:

Bill Hawes Whishful Thinking Developement Corp. P.O.BOX 308 Maynard MA,01754 (USA) pour US $50.)

Powerpacker ou Imploder

Cédric Beust vous a déjà exposé les qualités d'un autre compresseur/décompresseur du nom *"d'Imploder"*. En fait c'est vrai que *l'Imploder* affiche de très bonnes performances mais le *PowerPacker* se défend pas mal en réalisant des taux de compression quasi-identiques et semble t-il avec une vitesse parfois très supérieure (même si ce n'est pas évident dans tous les cas car il faut toujours tenir compte de la



nature des données mais aussi de l'efficacité de la compression qui peut être sélectionnée). Cependant en cas de gros fichiers *l'Imploder* sort vainqueur d'une (très) courte tête.

En fait la grande différence est que le *PowerPacker* a tout un environnement qu'*Imploder* ne possède pas. Cette série d'utilitaires *(PPtype, PPmore, PPanim, PPshow, PPlib)* fait la force du programme. De plus les possibilités et options sont beaucoup plus vaste avec le *PowerPacker* (Un exemple la possibilité de réaliser des scripts de compressions/décompressions).

A noter: la version 4.0a du *PowerPacker* que j'ai testée améliore le taux de compression de 10% (fichiers de commandes uniquement) par rapport à l'avant dernière version du logiciel (v3.0b).

PPLoadSeg

Par contre, il faut bien l'avouer, les dernières versions de *PowerPacker* ont été inspirées *d'Imploder*. Vous pouvez maintenant compresser:

"fonts" (SYS:FONTS),
"library" (SYS:LIBS),
drivers (printers devices) (SYS:DEVS),
fichiers "keymaps" (SYS:DEVS/KEYMAPS)
et même des handlers (SYS:L)!

Ce qui est vraiment incroyable, c'est de constater que cette merveille de programmation ne prendra **"que 480 octets"** de votre mémoire (à ceci s'ajou tera la taille de la library du *powerpacker* en cas de décompression).

Comment cela marche?

Simple comme son nom l'indique, l'utilitaire va prendre à son compte un vecteur stratégique du système: ***LoadSeg - 150(dosbase)***.

En fait, il s'agit de "la bibliothèque interne" de *l'AmigaDos* c'est à dire celle qui est utilisée par pratiquement toutes vos commandes CLI/SHELL.

Deux mécanismes se mettent en marche lorsque vous tentez par exemple de charger une commande. Le premier est la fonction de bibliothèque *LoadSeg* qui permet de charger à n'importe quel endroit de la mémoire de votre *Amiga* un programme qui, a priori, pourrait très bien se placer à l'adresse absolue $50000 ou bien $250000. Le second est l'instruction qui construit ce bout de programme qui n'est plus inerte. (On dit que son "mot d'état" évolue) Pour être exact, il s'agit non d'une nouvelle tâche mais d'un nouveau processus. Le processus possède sa propre pile et la fonction qui est à son origine est CreateProc de la library "dos interne" [CreateProc - 138(dosbase)].

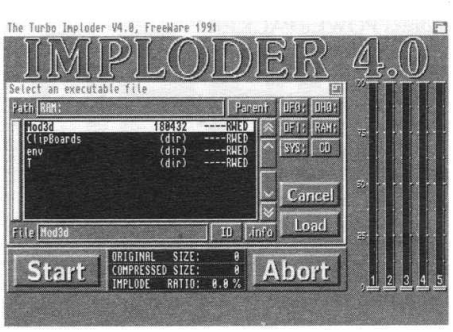
Comme vous le comprenez l'implantation physique d'un programme à un endroit précis n'est PAS concevable sur une machine qui se veut multi-tâches... Pour permettre quand même une certaine souplesse de programmation, ce n'est pas le concepteur de l'application qui devra penser à respecter un adressage relatif mais le système lui-même qui se chargera (sans jeu de mot voulu) de placer le programme en mémoire en préservant son état fonctionnel.

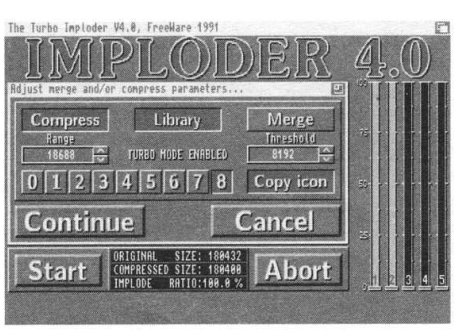
Le "chargeur" Amiga

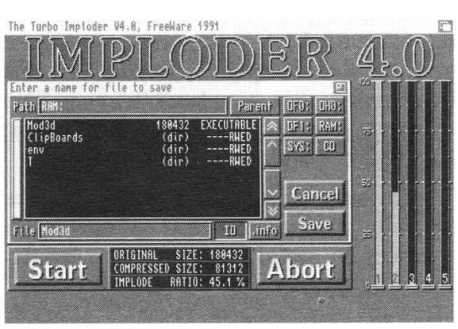
Pour les personnes qui ne comprennent pas très bien le propos, j'en profite pour parler un peu de la méthode de chargement adoptée sur Amiga. Pour ceux d'entrevous qui ont pris plaisir au contact d'un ordinateur 8bit *(C-64, C-128, Spectrum, ZX, Alice, ...)*, ils doivent se souvenir qu'il n'était jamais très difficile de comprendre le chargement d'un programme: celui-ci était toujours présent au même emplacement en mémoire, et son exécution débutait toujours, par conséquent, à une adresse fixée à l'avance.

Sur *Amiga* la chose n'est plus concevable simplement du fait que le contexte n'est plus MONO utilisateur MONO tâche mais est étendu aux concepts de MULTI utilisateurs et programmes résidents (bit "pure") en MULTI tâche. Cette multi programmation implique qu'une application ne doit plus être tributaire de son emplacement en mémoire. Pour ce faire l'AmigaDos possède dans ses ROMS un CHARGEUR. Le chargeur est un programme capable de convertir un programme prévu d'origine pour une adresse xxxxxx et capable de translater le code pour "qu'il tourne" à une adresse yyyyyy. Cette exploit n'est possible que grâce au type de microprocesseur utilisé par Amiga: la famille motorola 680x0 qui connaissent l'adressage relatif.

Clairement le code machine permet de dire "je travaille à l'adresse de base xx + offset xx" au lieu de "je travaille à l'adresse yy". Si les références sont toujours réalisées à partir d'un offset on peut donc toujours changer l'adresse de base pour travailler à n'importe quel endroit de la mémoire.







Maintenant si le supermégagénial programme que vous venez de réaliser ne tient pas compte de cette possibilité d'adressage mais contient la référence à une adresse absolue, que faire?

C'est là que le superchargeurMiga entre en action. Lors de la sauvegarde l'adresse rebelle a été sauvegardée dans une TABLE que l'on connaît sous le nom barbare de HUNKs. Bref c'est cette adresse qui sera modifiée par le chargeur... Le code ainsi produit est dit *"relogable"*.

Tout ceci pour expliquer que ***PPLoadSeg*** utilise le chargeur à son profit. Cela permet donc de décompacter à peu près n'importe quel comme fichier, que ce soit des données ou des commandes.

Avec le system2.0, les choses évoluent quelque peu car ce n'est plus *LoadSeg* mais *NewLoadSeg* qui est utilisé par *l'AmigaDos*. Mais l'auteur (qui a la chance d'avoir à sa disposition un A3000 et donc le system2.0) a prévu cette nouveauté et *PPloadSeg* marche parfaitement en 2.0.

J'oubliais presque de vous signaler que *PPloadSeg* doit être lancé à partir de votre *startup-sequence*, ce qui fait un utilitaire de plus pour votre fichier script, mais quels avantages!

Conclusion

Je regrette un peu que *Nico François* n'ai pas prévu une option archivage ou du moins une compatibilité avec les fameux ***Lharc*** et ***Zoo***. Je pense que cela intéresserait pas mal d'utilisateurs de pouvoir disposer de cette facilité.

Je n'ai pas remarqué d'énormes bugs; toutefois quelques programmes refusent de marcher lorsqu'ils sont compactés, mais j'évalue cette situation à une fois sur cinquante, aussi, prévoyez un backup de vos exécutables, même si les risques d'un tel accident sont minimes.

Ceux d'entrevous qui utilisent régulièrement la version 2.3b du domaine public peuvent acheter cette version 4.0a sans hésiter: ils ne pourront qu'apprécier.

Quand à la catégorie de personnes qui hésitent à faire l'update, et dans le cas où elles comptent bientôt acheter un A500+ (qui est donc équipé du 2.0), la version 4.0a du *PowerPacker* répondra parfaitement à l'exigence de leur system2.0. Bref en trois mots comme en un article: un bon soft.

Logiciel :PowerPacker, version: 4.0a
Documentation: en Anglais
Prix : 165 FF
Distribué en France par MegaVision
B.P. 648 76059 Le Havre Cedex
Tél. 35.43.07.38
Distribué en Belgique par DataLink

Merci à TH. Maquet pour ses conseils et pour m'avoir prêté son logiciel (acheté à Köln91) le temps du test.

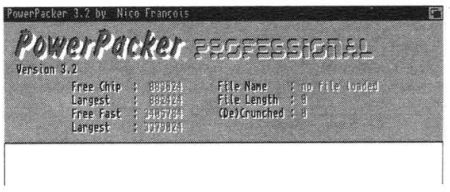
Le FAUX PowerPacker

Attendez je n'ai pas encore terminé avec le *Powerpacker*! Ou plutôt je vais vous parler d'un **FAUX PowerPacker ver3.2**. Il s'agit d'une version comprimée *.lzh* destinée au *BBS:*

Ce fichier une fois décompressé dévoile un cheval de troie qui est peu ordinaire car s'attaquant aux programmes de transmission! Donc c'est particulièrement les utilisateurs de *MODEMs* qui sont ici visés. Mais attention le **faux *PP3.2* tente aussi d'écrire sur les partitions DH0: et DH1:** de votre éventuel disque dur!

Mettons les points sur les **i** de suite: ce cheval de troie n'a absolument rien à voir avec la version commerciale du programme! Heureusement pour nous il existe une faille dans la mécanique. Avant d'aller plus loin dans ces recherches, ce cheval de troie va simplement tester si la tâche *Amiga* du nom de *"SnoopDos"* est présente en mémoire. Si le test se révèle positif alors le cheval de troie n'ira pas plus loin. (ouf!). Donc pour s'en protéger il suffit tout simplement de créer une tâche du même nom qui sera lancée à partir de la startup-sequence.

Ce programme est très simple: il rajoute une task du nom de SnoopDos au système. Cette tâche teste alors en continu si un programme résident est en mémoire.



C'est par exemple le cas du Saddam Hussein virus qui dévie le kicktagptr. Dans ce cas un reset détruira l'indésirable... Le but du jeu reste bien entendu la seule création de la tâche SnoopDos qui permet de se protéger du cheval de Troie issu du faux powerpacker. A plus!

Leclercq Xavier.

Je me suis mis à la "tâche"

```
;* Source Assembleur #680x0 du "SnoopProtecteur"
;* Protection contre le VRAI cheval de Troie du FAUX PowerPacker V3.2!
;* (c)1991 Leclercq Xavier

main:
    move.l $4.w,a6
    move.l #SpUpper-AddTask,d0      ;Nombre d'octets
    move.l d0,d2
    move.l #$10001,d1               ;Modalité
    jsr -198(a6)                    ;AllocMem() réserve mémoire
    move.l d0,a1
    move.l a1,-(a7)
    pea AddTask(pc)
    move.l (a7)+,a0
    CopieTask:
    move.b (a0)+,(a1)+
    dbf d2,CopieTask
rts
AddTask:
    lea TaskStruct(pc),a1
    lea spLower(pc),a2
    move.l a2,58(a1)        ;tc_SpLower
    lea SpUpper(pc),a2
    move.l a2,62(a1)        ;tc_SpUpper
    move.l a2,54(a1)        ;tc_SpReg
    move.b #01,8(a1)        ;NT_task
    lea NomTask(pc),a2
    move.l a2,10(a1)        ;ln_name
    lea StartTask(pc),a2    ;code de la task
    subi.l a3,a3            ;=0 donc routine ROM pour sortie
    jsr -282(a6)
    rts
StartTask:
    move.l $4.w,a6
    moveq #0,d0
    addi.l $02a(a6),d0          ; ColdCapture    = 0 ?
    addi.l $02e(a6),d0          ; CoolCapture    = 0 ?
    addi.l $226(a6),d0          ; KickTagPtr     = 0 ?
    tst.l d0
    beq.s StartTask             ; Oui OK!
    move.w #$4000,$dff09a
    clr.l -$64(a6)
    clr.l $52(a6)
    move.l #"BOUM",50(a6)
    move.l $00fc0004,$80        ;non reset!
    trap #0
    NomTask:
        dc.b "SnoopDos",0,0
    TaskStruct:
        blk.l $19,0
    spLower:
    blk.l $7d,0
    spUpper:
    END
```

DOMAINE GRAND PUBLIC

Bonjour à tous! les Fish s'accumulent alors ne perdons pas de temps, passons à l'essentiel. Juste un mot pour vous signaler que les Fish 496 à 500 n'ont pas été décrites pour des raisons qui sont encore à élucider (Foucault à la télé, attaque nucléaire, guerre du Golfe, etc...??). Je vous promet d'y remédier dès le mois prochain.

FISH #511

Connex:

Un jeu du type 'Puissance 4'. C'est la version 4.0, update de la version 3.8 de la Fish 493. Exécutable seulement. Auteur: Adrian Millet.

DirWork:

Un utilitaire du style Climate rapide, simple, efficace, peu gourmand en mémoire, et qui vous affiche le contenu de tout répertoire en moitié moins de temps que ses concurrents. Toutes les options habituelles sont là, plus quelques fonctions intéressantes comme un menu de configuration. Version 1.31 update de la version 1.30 sur la Fish 508. Exécutable seulement. Auteur: Chris Hames.

Less:

Un afficheur de textes déjà ancien et remis au goût du jour. Il peut utiliser des pipes, accepte des noms de fichiers multiples, permet de positionner des marqueurs pour une lecture personnalisée, etc. Cette version tourne sur tout Amiga, sous toute résolution. Version 1.4, update de la version 1.3 de la Fish 149. Source incluse. Auteur: Ray Zarling.

OneKey:

Un handler d'input compatible 1.3/2.0 pour les personnes qui ne peuvent appuyer que sur une seule touche à la fois. Onekey enregistre toutes les touches qualifiers (Shift, Alt Ctrl) et les applique à la prochaine touche non qualifier pressée. Version 36.11, source incluse. Auteur: Carolyn Scheppner.

PCQ:

Une update à PCQ de la Fish 503. C'est ici juste un complèment qui comprend la documentation, la main pass du compilateur et un fichier Readme. Version 1.2b. Auteur: Patrick Quaid.

Solitaire:

Un jeu de Solitaire, le jeu de cartes bien connu aussi sous le nom de Klondyke. Version 1.8, exécutable seulement. Auteur: Gaylan Wallis.

FISH #512

Csh:

La toute dernière version de ce shell de type UNIX, Csh est maintenant doté d'une documentation remaniée, de nouvelles commandes et de nombreuses améliorations. Cette version 5.15 remplace celle de la disquette Fish 458. Les sources sont incluses. Auteurs: Dominik Mueller, C.Borreo, S.Drew eyt M.Dillon.

FlipIt:

Peut-être le jeu d'Othello/Reversi le plus puissant sur Amiga. Exécutable seulement. Auteur: Adrian Millett.

M2Pascal:

Un traducteur de programmes écrits en Modula-2 en Pascal. Vous pouvez écrire des programmes avec tout compilateur Modula-2 disponible et ensuite générer de sources à exporter vers d'autres systèmes avec des compilateurs Pascal. Version 1.0, source en Modula-2 incluse. Auteur: Greg Mumm.

Solitaire:

Encore un jeu de solitaire, à la mode en vette saison. De jolis graphismes, pour les amateurs seulement. Auteur: Pat Clark.

FISH #513

DKBTrace:

Une update attendue de ce package de ray-tracing. Les fichiers sources sont toujours aussi lourds à manipuler et à écrire mais le résultat en vaut la chandelle. Il peut maintenant générer des fichiers 24bits visualisables sous Ham ou sur une carte 24 bits. Les options comprennent des textures sophistiquées, de nombreuses formes primitives prédéfinies, plus de nombreux fichiers exemples et utilitaires pour vous simplifier la vie. Cette Fish contient uniquement les exécutables seulement, le reste se trouve sur la Fish 514. Version 2.12, update de la version 2.0 de la Fish 397. Auteur: David Buck.

Newlist:

Une autre commande 'list' très puissante. Elle permet de réaliser des tris, de placer des filtres, la reconnaissance Maj/Min, la date, les wilcards Unix,...etc. Les routines de tris sont très rapides et l'utilisation de la mémoire est minimale. Version 5.0a, update de la version 5.0 de la Fish 501. Exécutable seulement. Auteur: Phil Dietz.

FISH #514

DKBTrace:

La suite du package ray-tracing présent sur la Fish 513. Auteur: David Buck.

GearCalc:

Un programme surprenant mais utile. Il permet aux cyclistes de calculer en fonction du rayon de leur jante, les différents rapports et plateaux à utiliser. Auteur: Ed Bacon.

S220to8SVX:

Convertit les échantillons d'un Roland S220/S10/MKS100 en fichiers 8bits 8SVX IFF. Version 1.4, update de la version 1.0 de la Fish 286. Les nouvelles options comprennent en autres le réglage du volum et les settings des points de départ et de fin. Source en assembleur incluse. Auteur: Dieter Bruns.

TLog:

Un programme entièrement sous Intuition qui enregistre des statistiques en vue d'un entraînement sportif. Ce programme met à jour un fichier qui enregistre quotidiennement les distances parcourues (pour les joggers), le temps, le poids, les pulsations cardiaques. Un fichier texte est associé à chaque enregistrement afin de réaliser des sorties papiers. le programme comprend en outre un petit agenda. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Ed Bacon.

FISH #515

CheckBook:

Un programme d'aide à la gestion de vos transactions bancaires. Version 2.0 update de la version 0.9 de la Fish 425, exécutable seulement. De nombreuses améliorations sont disponibles.

Auteur: Jeffrey Almasol.

D110EdDemo:

Version démo d'un éditeur pour Roland D110. Auteur: Dieter Burns.

PP:

Un patcher pour Powerpacker qui permet aux fichiers compactés par Powerpacker de se comporter comme s'ils étaient des fichiers normaux. Par exemple, vous pouvez compacter tous vos .info (les icônes) et conserver toutes leurs fonctionnalités tant que PP est installée. Etonant non? Version 1.0, source incluse. Auteur: Michael Berg.

SetCCOPTS:

Vous permet de traiter avec plus de facilité avec la variable MANX 'CCOPTS'. Vous pouvez sauvegarder les settings sur votre disquette. Interface Intuition complète. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Stephan Flother.

FISH #516

Enigma:

Un programme qui porte bien son nom! L'auteur laisse d'ailleurs le soin aux utilisateurs de découvrir ce que fait ce programme. On peut dire en gros que c'est une machine infernale qu'on peut manipuler à gogo. A voir. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Martin Kees.

Loom:

Simulation d'un métier à tisser. Vous pouvez imprimer vos créations sauvegardées en draft ou au format IFF. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Martin Kees.

PhoneGram:

Un programme qui génère du texte à partir des numéros de téléphone. Il essaie de découvrir tous le mots de trois ou quatre lettres encodés dans les numéros de téléphone. Du graphisme et du son, c'est amusant. Version 1.01, exécutable seulement. Auteur: Martin Kees.

Quotes:

Un programme qui affiche aléatoirement des citations issues d'un fichier entièrement redéfinissable. Amusant. Idéal pour vos startup-sequence. Version 1.0, source incluse. Auteur: Adam Evans.

RexxView:

Un moniteur de messages envoyés au port ARexx. Version 1.01, source en JForth incluse. Auteur: Martin Kees.

Xl:

Version démo d'un générateur d'animations cellulaires. Exécutable seulement. Auteur: Martin Kees.

FISH #517

Aequipot:

Un petit programme de 'rendering' pour des images multicolores utilisant un algorithme basé sur des effets électrostatiques. Fonctionne en basse et haute résolution, ainsi que deux modes de qualité/vitesse. Supporte les versions PAL et NTSC. Version 1.15, sources PCQ incluses. Auteur: Juergen Marten.

AmiBack:

Version démo d'un nouvel utilitaire de backup. Il permet de réaliser des backups vers tout type de device utilisé sur l'Amiga (lecteurs de disquettes, disques durs amovibles ou pas, streamers). De nombreuses options sont disponibles comme la possibilité de faire une backup sélective, de lier plusieurs backups, de placer des filtres, ...etc. Cette démo ne permet pas de restituer les fichiers backupés et ne réalise pas de comparaison. Version 1.04, update de la version de la Fish 493, exécutable seulement, ne tourne que sous AmigaDos 2.0. Auteur: MoonLighter Software.

CWToy:

Un programme comme Say ou SpeechToy qui permet à votre Amiga de communiquer en langage morse. Beaucoup d'options pour l'entraînement. Version 1.0, source en C incluse. Auteur: Rob Frohne.

Hex:

Un éditeur de fichiers hexa-binaire-ascii avec de nombreuses options. Version 1.0, auteur: Nicola Salmoria.

RussianFonts:

Des fonts cyrilliques de la taille 13 jusqu'à 31 points. Auteur: Daniel Amor.

Spliner:

Un blanker d'écran qui dessine de très jolies courbes. C'est plus gai qu'un écran gris ou noir. Exécutable seulement. Auteur: Tom Rokicki.

FISH #518

AmiDock:

Ceci est la version Amiga des facilités du Dock du NeXT. Il ouvrira une petite fenêtre contenant une multitude de brosses IFF. Chaque brosse représente une application comme les icônes mais c'est une brosse. Cela fonctionne comme une icône. Version 1.3, code uniquement. Auteur: Gary Knight.

Lister:

Un programme pour afficher des informations sur des fichiers aux différents formats d'archivage comme arc, zoo, lharc, tar, zip, cpio. Source incluse, version 1.0. Auteur: Kerry Cianos.

Post:

Un excellent interpréteur PostScript pour l'Amiga, qui développe complétement le langage Adobe. Il supporte les polices de type 1 et 3, les sorties écran, les sorties fichiers, et les sorties imprimante. Nécessite la bibliothèque Arp V39+ et Conman 1.3+. Version 1.6, update de la version 1.5 de la Fish 468. Sources en C incluse. Auteur: Adrian Aylward.

FISH #519

AVLSort:

Un programme de tri pour fichiers texte. Peut manipuler auant de lignes que vous avez de mémoire. Source incluse. Auteurs: Robert Pyron et Mark Mallet.

ChkFrag:

Un programme qui vous donne la fragmentation de n'importe quel répertoire, c'est-à-dire le nombre de sous-répertoires, le nombre total de fichiers et leur répartition. Exécutable seulement. Auteur: Timeus.

FifoLib:

Un remplacement du célèbre et utile Pipe: réalisé par le non moins célèbre Matt Dillon (que serait le DP sans ce type?). Fifo: utilise sa propre bibliothèque, Fifo.library, ce qui le rend très puissant par rapport à Pipe:. Version 3.1, update de la version de la Fish 448. Certaines sources sont incluses. Auteur: Matt Dillon.

OakLisp:

Une transposition directe du système OakLisp vers l'Amiga. OakLisp est un Lisp avec une base orientée objets. Un environnement Scheme R3R est compris dans le package. Cette disquette ne contient pas tous ls fichiers. Les autres se trouvent sur la Fish 520. Source incluse. Auteurs: Kevin lang, Barak Pearlmutter. Transposé par Mike Meye.

Optimizer:

Un optimisateur de disquettes, de disques durs et de ram disks. Il a été conçu pour réaliser des optimisations avec le moins de risques possibles. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Tim Stotelmeyer.

FISH #520

OakLisp:

Le suite des fichiers de OakLisp présents sur la Fish 519. Auteur: Mike Meye.

IOBoard:

Les plans complets d'un projet hardware du domaine public pour construire une carte ajoutant deux ports parallèles et deux ports série à un Amiga 500, 1000 ou 2000 pour moins de $100 (environ 550 frs), avec en plus la possibilité de monter jusqu'à quatre ports du même type. Les drivers parallèles et série sont inclus, de même que leurs sources. Version 2.10. Auteurs: Jeff Lavin, Dan Babcock et Paul Coward.

FISH #521

A68k:

le célèbre assembleur développé en Modula-2 en 1985 et converti en C par Chalie Gibb en 1987. Il a été converti pour accepter des sources compatibles metacomco et pour générer des objets Amiga. Version 2.71, update de la version 2.61 de la fish 314. Sources incluses. Auteur: Brian Anderson. Transosition en C: Charlie Gibb.

BatchMaster:

Un programme qui rend beaucoup plus facile la création de scripts de commandes interactives. Il marche comme les commandes IF, ASK et SKIP mais en mieux. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre options pour la commande Skip, et vous pouvez les sélectionner avec la souris puisque Batchmaster possède une interface Intuition. Version 1.27. La Arp.Lib est nécessaire. Exécutable seulement. Auteur: Janne Pelkonnen.

CheckPrt:

Un petit programme pour vérifier la présence d'une imprimante parallèle à partir d'un fichier script. Update de la version de la Fish 479, il comprend maintenant deux programmes pour tester les états de certaines lignes du port de l'imprimante, afin de détecter plus facilement l'origine de problèmes d'impression. Exécutable seulement. Auteur: Tom Kroener.

K1:

Un éditeur pour le synthétiseur Kawai K1-II. Version 5.1, update de la version 4.8 de la Fish 481. Exécutable seulement. Auteur: Andreas Jung.

LandScape:

Un petit programme de design assisté par ordinateu pour aider à dessiner des motifs de jardin. Vous placez en 2D tous les éléments de votre jardins (chemeins, arbres, buissons, rosiers, massifs,...) et le programme vous donne une vue en 3D de ce à quoi ressemble votre composition, de n'importe quel point d'observation. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Steve Goddard.

SynthSong:

Une musique réalisée à l'aide de MED V3.00. Bien que ne faisant que 63 Ko, celle-ci se décompacte en mémoire et dure presque 65 minutes. Le player est inclus. Auteur: Alex Van Starrex.

T3E:

Convertit tout fichier texte en exécutable. Le programme résultant ne comprend que 94 octets supplémentaires pour la structure hunk et le programme d'affichage. Pas de limitation de taille. Source en C incluse. Auteur: Garry Glendown.

FISH #522

MAK:

Pour MandelBrot Adventure Kit. Un générateur de fractales de Mandelbrot avec le source complet (18000 lignes de C). Comprend quelques images avec les paramètres utilisés pour les générer, ainsi que de nombreuses aides. Auteur: Steven Dillon.

FISH #523

BMake:

Un remplacement du Make de GNU. Version 1.4, source incluse. Auteur: Ben Eng.

Conquest:

Un jeu de simulation stratégique très similaire au bien connu jeu de plateau RISK. Ici le théatre d'opération sera la galaxie plutôt que notre planète, mais les ressorts sont les mêmes: conquêtes, batailles et gain du pouvoir. Ce jeu doit être pratiqué à deux joueurs... et vous vaudra sans doute d'épiques nuits blanches !!!Version 1.5, update de la version de la Fish 459. Exécutable seulement. Auteur: Michael Bryant.

PSGraph:

Un programme graphique avec une prévisualisation des tracés et qui permet des sorties sous EPS (encapsulated Postscript). Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Rick Golembiewski.

ScreenJaeger:

Un programme de capture d'écran qui travaille en scannant la mémoire, vous permettant ainsi de capturer des écrans à partir de programmes qui ne sont pas multitâches, et de les sauvegarder au format IFF. Supoorte tous les modes et toutes les résolutions de l'Amiga, possède une interface Intuition, marche en Chip et fast ram, en NTSC et pal. Version 1.0, source incluse en C. Auteur: Syd Bolton.

SerLib:

Une bibliothèque qui permet un accès facile à tous les devices série. Il permet un accès synchrone et asynchrone au port vec des codes supportant Lattice, Manx et Oberon. es exemples en C et Oberon sont inclus, de même que la doc en ascii, en Postscript et en DVI. Auteurs: Garry Glendown; interface Oberon par Frank Schummer.

FISH #524

Kamin:

Des interpréteurs variés tirés du livre 'Programming languages - an interpreter-based approach'. Cette distribution comprend des interpréteurs lisp, apl, scheme, sasl, clu, prolog et smalltalk, transposés du pascal en C en utilisant P2C. Sources C et Pascal incluses. Auteur: Samuel Kamin.

Snap:

Un outil pour 'clipper' du texte ou des graphiques à l'écran en utilisant le clipboard device. Snap trouve automatiquement les coordonnées des caractères, gére les différentes polices de caractères, les keymaps, etc. Version 1.62,update de la version 1.4 de la Fish 326. Source incluse. Auteur: Mikael Karlsson.

TAPDemo:

Le 'Tumble Axis Processor' est un utilitaire pour les adeptes de Sculpt. Il permet d'aligner automatiquement les différents axes d'un chemin. C'est une version entièrement fonctionnelle pour des chemins inférieurs à 15 pas. Exécutable seulement. Auteur: Martin Koistinen.

FISH #525

CrcLists:

Update des listes de la FISH401, cette liste concerne les FISH de 401-520. Auteur: Fred FISH.

DumpHarpoon:

Un programme qui permet de faire un dump du fichie .dat du jeu Harpoon. Auteur: Mark Kyprianou.

Minixdemo:

Version démo de minix 1.5, un système très semblale à Unix. La version complète comprend beaucoup d'utilitaires et de sources. Exécutable seulement. Auteur: Andrew Tanenbaum.

SIOD:

Un petit interpréteur de type Scheme qui peut être utilisé pour des calculs ou inclus comme interpréteur de commandes dans d'autres applications. Version 2.4, source incluse. Auteur: George Carrette.

FISH #526

DataEasy:

Un programme de gestion de bases de données incluant une interface téléphone, une interface vocale, un éditeur écran pour définir et modifier simplement les définitions de la base de donnée. Et bien d'autres fonctionnalités que je vous laisse le soin de découvrir. Version 1.3, update de la version 1.1 de la Fish 417, code uniquement. Auteur: J. Dale Holt.

GNUPlot:

Un programme de tracé interactif qui supporte un grand nombre de devices de sortie. Il comprend une aide intégrée très complète et performante. Version 2.0. Source incluse. Auteurs: Thomas Williams, Colin Kelley, Carsten Steger, Russell lang, Dave Kotz et John Campbell.

FISH #527

Arq:

Remplace le système standard des requesters par de jolis requesters animés, auxquels vous pouvez rattacher des sons. Tourne sous 1.3 et 2.0. version 1.61, exécutable seulement. Auteurs: Martin Laubach, Peter Wlcek et René Hexel.

Lister:

Un programme pour afficher des informations sur des fichiers aux différents formats d'archivage comme arc, zoo, lharc, tar, zip, cpio. Source incluse, version 1.01. Auteur: Kerry Cianos.

MightyMouse:

Un tout petit blanker d'écran, accélérateur de souris, blanker de souris, manager de hotkeys, etc. Version 1.05, exécutable seulement. Auteur: Bob Stouder.

PicBase:

Un programme qui permet à son utilisateur d'organiser et de gérer toutes les images IFF et les brosses stockées sur disque. Il affiche des écrans miniatures monochrome avec l'image de chaque fichier, avec des infos comme le nom du fichier, son chemin complet, la date de création, sa taille, la taille de l'image et son nombre de bitplanes, son mode d'affichage, etc. Les images sont affichées quatre à la fois et peuvent être scrollées, triées automatiquement ou manuellement; présentées en slideshow, etc. Version 0.36, exécutable seulement. A voir. Auteur: Mike Berro.

SRegExp:

Une bibliothèque pour gérer complétement les wildcards sur votre Amiga. Version 11.1, source incluse. Auteur: Jon Spencer.

ToolManager:

ToolManager est un programme très complet qui permet d'ajouter des programmes au menu outil des Wb 2.x. Version 1.4, update de la Fish 476, nécessite le Wb2.0, sources incluses. Auteur: Stefan Becker.

Zoo:

Un archiveur qu'on ne présente plus. Un grand classique comme Arc et ses dérivés, mais différent dans son utilisation et sa conception. C'est la version 2.10, update attendue de la version 2.00 d la Fish 164! Les nouvelles options comprennent un algorithme de compression beaucoup plus puissant, la sauvegarde du chemin complet par défaut, et une aide intégrée. Exécutable seulement. Auteur: Rahul Dhesi, transposé sur Amiga par Brian Waters.

FISH #528

AmiOmega:

transposition sur Amiga du jeu Omega. Omega est un jeu semblable à Hack ou Rogue, mais en beaucoup plus complexe. Il y a de nombreuses villes, des donjons, une multitude demonstres, des sorts, etc. Il y a de plus plusieurs quêtes à réaliser. Un excellent jeu. Version 1.5, différente de la version 1.0 de la Fish 320. Exécutable seulement. Auteurs: Laurence Brothers, transposé sur Amiga par Klavs Pedersen.

CpuBlit:

CpuBlit remplace la routine BltBitmap du système par une version qui utilise les 68020/68030 quand c'est nécessaire. Le résultat est un scrolling texte deux fois plus rapide, et la disparition du flicker lors du scroll de textes multicolores. Version 1.0, source incluse. Auteur: Eddy Carroll.

FontConv:

Convertit des polices Postscript macIntosh type 1 et 3 au format Postscript 1 et 3 IBM. Version 1.2, exécutable seulement. Auteur: Gary Knight.

Keymenu:

Une méthode alternative à la méthode de sélection des menus à l'aide du clavier avec Intuition. On utilise ici une touche pour activer le menu attaché à la fenêtre active, les touches curseurs pour se déplacer parmi les divers choix, et la touche return pour valider, ou esc pour annuler. Marche avec le système 2.0. Version 1.05, update de la version 1.03 de la Fish 470. Source en assembleur incluse. Auteur: ken Lowther.

SimSmart:

Un utilitaire bien sympathique pour les programmeurs. Il imprime les sources de tous vos programmes en mettant en italique les commentaires, en gras les mots-clés, etc. Tous ces paramètres peuvent être ajustés par l'utilisateur. Gère aussi les tabulations pour rendre plus lisible vos programmes. Version 2.10, exécutable seulement. Auteur: David Simon.

FISH #529

ClockDJ:

Un utilitaire qui combine une horloge, un accélérateur de souris, un blanker écran, un manipulateur de fenêtres, la programmation des touches de fonction et de macros, le tout écrit en assembleur. Comprend un port ARexx. Version 5.02, update de la version 4.07 de la Fish 293. Exécutable seulement. Auteur: David Jenkins.

MonkeyDemo:

Version démo du jeu de LucasFilm 'The secret of Monkey Island' (un excellent jeu soit dit au passage). Exécutable seulement. Auteur: LucasFilm.

TownMaze:

Un programme de design de villes du type de celles du jeu Bard's Tale. Version 1.2, source incluse. Auteur: Kent Paul Dolan.

FISH #530

DeckBrowser:

Un player pour CanDo, version 1.5, exécutable seulement. Auteur: INOVAtronics.

Dme:

Une nouvelle version de ce très performant éditeur destiné aux programmeurs, et qui possède en conséquence des options inhérentes à ce genre d'utilisation. Update de la version de la Fish 441, source incluse. Auteur: Matt Dillon.

TurboTitle:

Un programme de sous-titrage de films. Version 0.80, update de la version de la Fish 424. Exécutable seulement. Auteur: Robert Jenks.

Ed l'Epicier.

Rubrique dirigée par Jérôme Pages

Extrait d'un texte de Serge Hammouche

....Ce mois ci, (en Février 1992) nous venons de réaliser une compilation des meilleurs utilitaires DP pour disque dur (Sauvegarde, Backup etc.) et leur traduction vient d'être terminée. Pour ce faire j'ai moi-même testé tous les utilitaires pour disques durs présents dans le DP. Nous avons pu constater qu'il ne fallait pas se fier à leur simple description dans les divers catalogues DP mais surtout les tester réellement afin d'établir et comparer leurs performances. Nous avons eu de grosses surprises, les meilleurs n'étant pas du tout ceux qui avaient été annoncés! Voilà pourquoi il ne sert à rien de traduire les catalogues des collections du DP car ces petits résumés ne sont pas du tout fiables! Ce disque contient donc maintenant vraiment les tous meilleurs utilitaires DP pour disques durs et est disponible en Version Française pour 40 frs.

Pour terminer je remercie la direction d'ANews de prendre enfin conscience du fait qu'il n'est pas raisonnable de consacrer chaque mois autant de pages pour le Domaine Public sans dire que des versions françaises existent. Cela n'est pas respectueux pour certaines personnes qui pourraient avoir besoin de ces traductions et qui n'en connaissant pas l'existence. Elles sont alors obligées d'acquérir les versions originales, quitte à faire double frais par la suite afin d'acquérir les versions françaises lorsque les journaux Amiga Français auront bien voulu les annoncer! Pour ma part j'ai toujours essayé de faire traduire le plus rapidement possible les plus gros logiciels du DP dès leur sortie afin d'éviter surtout aux utilisateurs de faire de tels stupides doubles frais!

En conclusion il faut, dans l'intérêt de tous, que les journaux Amiga français comprennent qu'en informatique les choses doivent aller très vite et que tout retard pris dans la publication d'articles ou d'informations ne peut qu'engendrer confusion, perte de temps, et bien souvent aussi d'argent pour les utilisateurs. Nous espérons que les choses changeront de ce côté là car de telles pratiques ternissent beaucoup l'image de l'Amiga en France. Ceci n'est pas seulement valable pour vous, ANews, mais plus généralement pour tous les journaux Amiga Français. Alors ayez courage messieurs les journalistes. Il n'est jamais très facile de faire du travail rapide et sérieux mais pensez surtout à l'image de l'Amiga en France plutôt qu'à vos propres intérêts. Pour ma part je continuerai plus que jamais à me battre pour la rapidité des choses afin que l'Amiga soit encore plus fort en France et en ce qui concerne nos traductions j'ai depuis plusieurs mois pris les dispositions qui s'imposent.

Désormais tout journal Amiga français qui n'annonce pas nos versions françaises est impitoyablement dénoncé en toutes lettres sur chacun des disques que je distribue. De même tout journal Amiga Français qui prend la peine d'annoncer nos traductions sera, sur ces mêmes disques, remercié comme il se doit afin que cela lui fasse une bonne publicité.

De cette façon les utilisateurs pourront reconnaître les journaux sérieux des journaux douteux. Vu le nombre considérable de nos traductions ainsi que de "bouche à oreille" c'est la seule solution efficace qui puisse faire avancer les choses afin que l'Amiga soit encore plus fort en France et que les utilisateurs soient surtout enfin respectés.

Serge Hammouche
Martigues

Jérôme: Tristement mutilé le mois dernier, voici de nouveau l'article qui fait baver certains d'entre vous:

Voici quelques manipulations à faire pour pouvoir décoder un son codé avec un simple Amiga équipé d'un digitaliseur audio.

- Branchez votre téléviseur ou votre magnétoscope, par l'intermédiaire de la prise casque ou de la prise péritel, à votre digitaliseur.

Sous MasterSound:

- Sélectionnez une fréquence d'échantillonnage de ...***CENSURE***... Khz.
- Cliquez sur le bouton "écoute de l'entrée".
- Sur le moniteur de votre AMIGA, ou sur votre chaîne HIFI, vous devriez entendre alors le son en clair.

Sous AudioMaster 3 (la qualité sonore sera meilleure):

- Dans la configuration du digitaliseur, sélectionnez la fréquence d'échantillonnage (sampling rate) ...***CENSURE***... Hz, et le coefficient VOX à ...***CENSURE***...
- Il ne vous reste plus qu'à digitaliser, et à écouter.

La différence entre MasterSound et AudioMaster est que le premier vous permet d'écouter la source jusqu'à la prochaine coupure EDF, alors qu'avec le second, vous serez limité à la taille de votre mémoire mais avec une meilleure restitution du son.

Explication :

Le son codé est barbouillé par une fréquence parasite d'à peu près ...***CENSURE***... Khz. Si l'on fait digitaliser l'Amiga à approximativement cette fréquence, le son de sortie s'en trouve débarrassé.

Cédric C. (34)

Cher Amiga News,

Etant possesseur d'un A500 avec ROM 1.2, j'envisage l'achat d'un "petit" disque dur de 40-50 Mo avec possibilité d'extension de la RAM. Quel est le meilleur rapport qualité/prix et quels sont les concurrents sur ce type de produit? Un disque dur est-il plus fiable qu'une disquette? 1 Mo de RAM sont-ils suffisants? Faut-il changer les ROMs de mon vieux 500?

J'ai un autre problème à vous soumettre. Comme je l'ai déjà mentionné, mon Amiga n'est plus très jeune et a parfois des ratés. Il lui arrive de me faire des resets les uns après les autres, durant dix secondes ou une heure (mais parfois, il se contente d'un seul), puis revient à son état normal. Si je mets des données dans le RAMDRIVE, elles sont parfois perdues (comme si je l'avais éteint) et cela peut se produire dès l'allumage ou à un autre moment (ce n'est donc pas un virus). J'ai cependant remarqué que cela apparait par périodes et surtout lors de l'utilisation de certains logiciels. L'écran vire alors du blanc au gris, la led change d'intensité, la touche Caps/Locks clignote... Je me suis adressé à un vendeur, il m'a dit que cela venait du courant électrique. Mais pourquoi lorsqu'un copain vient chez moi avec son Amiga, le sien n'a pas de ratés?

Un lecteur strasbourgeois

Jérôme : Si vous voulez utiliser un disque dur, il est fortement conseillé de changer les ROMs 1.2 par les ROMs 1.3, sans quoi vous ne pourrez pas profiter pleinement des avantages de celui-ci (auto-boot, grande vitesse de transfert, etc...).

Quant au modèle à choisir, les différents concurrents se disputent les pages de pub dans les magazines spécialisés. Le choix du disque dur est très important car votre confort de travail en dépend pleinement. La taille minimale conseillée est de 50 Mo (sans quoi vous risquez de saturer tôt ou tard). Une fois habitué aux avantages qu'il offre vous aurez du mal à vous en passer. Pour les tests, vous pouvez vous référer aux No 38 p 10 et No 32 p 16 d'ANEWS.

VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !
FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS, AVEC UNE ANNONCE DANS CETTE NOUVELLE RUBRIQUE d'*AmigaNews*. 270F HT PAR MOIS MINIMUM DE SIX PARUTIONS PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F)
VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT.
DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 15 DU MOIS.

MIDI-PYRENEES

31

VOLUMM s.a.r.l.

TOUT L'AMIGA , RIEN QUE L'AMIGA !
DEVELOPPEURS DU LOGICIEL
VOLUMM-4D
30 RUE PHARAON
31000 TOULOUSE
TEL : 61.53.36.09

31

INFONIX
AU SERVICE DE L'AMIGA
CENTRE DE MAINTENANCE COMMODORE
12 &14 RUE RECLUSANE
31300- TOULOUSE
TEL:61.59.17.76
FAX:62.21.14.67

PROVENCE COTE-D'AZUR

83

RMD

CINEMA VIDEO INFORMATIQUE
distributeur MAGNI

AMIGA 3000
VAR CENTER
Applications Professionnelles

Bornes interactives
Régie Broadcast
Infographie...

Rue de Madagascar
83150 BANDOL
Tel : 94 32 21 21
Fax : 94 32 50 30

SUISSE

Toute la gamme AMIGA
Vidéo - infographie
Distributeur pour la Suisse
Satellite et Télévision
av. de France 60-1004 Lausanne
Tél. 021/626 16 25

REGION PARISIENNE

91

MONTGERON
Centre Cial LA FORET
AMIGA 500 AMIGA 2000
Logiciels & Périphériques

PHOTO-FOC
69.40.51.69

NORD

62

SOFTONE COMPAGNIE
S1
SPECIALISTE AMIGA/AT
DISTRIBUTEUR DES ACTION REPLAY 3
429. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

NORMANDIE

76

3615 MCOM
Téléchargement AMIGA
Les meilleurs freewares sont sur MCOM.
Bon pour une disquette de téléchargement GRATUITE.
à renvoyer à :
Médiatel
25 Rue du vieuxpalais
76000 Rouen
tel: 35.71.98.84

RHONES-ALPES

69

GELAIN

REVENDEUR AGREE COMMODORE-AMIGA
TOUT POUR VOTRE AMIGA
500 - 2000 - 3000
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE
22, avenue de Saxe - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Métro Foch

69

CLEMENT INFORMATIQUE

Revendeur Agrée COMMODORE-AMIGA
Démonstration permanente
Vidéo sur AMIGA
2 Adresses:
- **46 rue Paul Bert**
- **216 rue de Créqui**

69003 LYON
TEL: 72.61.84.28

CENTRE

58

MICROLOFT
Tout Commodore
mais...
surtout l'AMIGA
23 Rue du Rempart
58000 Nevers
86.57.37.77

AmigaNews
33 r. Ste. LUCIE
31300 Toulouse
Tel:
61.42.65.75
Fax:
61.42.68.76

Ici votre encart publicitaire!

AmigaNews

AmigaNews

Vu l'exploitation intensive du disque dur et sa grande capacité de stockage, il doit être très fiable. Une disquette abîmée, c'est 800 Ko de perdu. Un disque dur planté est 50 ou 100 fois plus ennuyeux (relativement à la quantité d'information perdue). Un disque dur est donc considéré comme plus fiable qSu'une disquette (je connais pourtant des disques durs plus souvent plantés que certaines disquettes!).

1 Mo est bien souvent le minimum de mémoire indispensable. Vivre avec seulement 512 kilo-octets de mémoire devient de plus en plus acrobatique. Trop de logiciels demandent maintenant ***au moins*** *le méga-octets. Votre capacité mémoire doit être calculée en fonction des applications que vous utilisez. Pour travailler correctement en graphisme et PAO par exemple, 3 Mo est le début du confort.*

Quant à la "resetmania" de votre 500, si votre copain vous signe une décharge, essayez son alimentation sur votre Amiga (sauf si c'est une alimentation venant d'un 500+!). Vous saurez si votre unité centrale est en cause ou s'il s'agit seulement du transformateur de votre A500. Essayez aussi votre alimentation sur son Amiga (nouvelle décharge signée à l'appui). Si vous êtes sûr de vous, ayant ouvert votre ridé 500, vérifiez les différents câblages (en particulier pour le clavier). Vérifiez la bonne insertion des circuits intégrés. Si les resets hantent encore votre machine, un peu d'eau bénite à 300 francs le litre d'un réparateur spécialisé en viendront sûrement à bout.

Monsieur,

Je suis possesseur d'une imprimante matricielle à impact Brother M1224L (24 aiguilles).

D'après un ami, elle doit théoriquement imprimer des graphiques. Or sur le manuel de l'imprimante: RIEN!! Il n'en est même pas question. En réglant les paramètres du Workbench, je remarque la phrase suivante sur le manuel de l'utilisateur de l'A500:

"Si votre imprimante n'apparait pas dans celles prises en charge par l'Amiga, sélectionnez "CUSTOM" et entrez "Generic" dans "Custom Printer Name". Ceci permet d'imprimer des textes mais pas des graphiques.

Alors que dois-je faire pour imprimer des graphiques? Comment dois je régler les paramètres? Cette imprimante peut-elle imprimer en dégradés de gris ou seulement en noir et blanc? Et pourquoi y a t-il les symboles PPP en haut de chaque page imprimée? (*Effectivement, ils sont présents sur votre lettre!*).

P-J C.(71)

Messieurs,

Je cherche désespérément un logiciel gestionnaire d'imprimante pour faire fonctionner correctement une imprimante au standard MSX (marque Sony) sur A500. Ce gestionnaire existe t-il déjà et où puis-je me le procurer?

Michel Hamon (21)

Jérôme: Avant de vous acharner pour faire cracher des graphismes à votre imprimante, vérifiez qu'elle peut le faire en consultant un revendeur Brother. Si c'est le cas, il vous faut trouver un driver adapté ou compatible. Essayez à tout hasard ceux qui sont déjà disponibles sur votre disquette Workbench sinon il doit bien se trouver dans le Domaine Public (contactez les distributeurs, ils vous renseigneront sur ce qui existe dans ce domaine).

Les paramètres des préférences du Workbench relatifs à l'imprimante ne fonctionneront que lorsque vous aurez le bon driver.

Une imprimante à aiguille ne peut imprimer des nuances de gris, c'est votre driver d'imprimante qui les simule par tramage.

Les PPP en haut de vos pages font partie des codes qu'envoie l'Amiga pour configurer votre imprimante. Manifestement, votre Brother ne semble pas les comprendre et se contente de les imprimer sur le papier. Ceci confirme que le driver utilisé par l'Amiga ne convient pas, même pour le texte. Pour connaitre exactement ces codes, beaucoup d'imprimantes proposent un mode spécial appelé souvent "dump mode" ou "vidage héxadécimal" lequel s'obtient en appuyant sur une combinaison de touches au moment de la mise sous tension de l'appareil.

Ce système permet d'afficher en hexadecimal et en ASCII tous les codes que reçoit le périphérique. Si votre Brother en dispose, utilisez le afin de mieux comprendre le comportement étrange lors de l'impression d'une page.

De plus, que ce soit pour la Brother ou la Sony, il faut savoir qu'il existe, en shareware, un programme permettant de fabriquer soi-même son propre driver ou de modifier un driver existant. Le driver est ***relativement*** *facile à créer, il suffit d'avoir la doc technique de l'imprimante et de suivre les indications. La méthode la plus simple est de partir d'un driver existant et de modifier uniquement les paramètres concernant les options qui ne fonctionnent pas avec votre traitement de texte courant. Pour ce qui est des "PPP" de P-J C., il faut modifier le driver pour qu'il n'envoie plus de code non supporté par l'imprimante.*

Ce programme s'appelle Printer Driver Generator de Jorgen Thomsen et se trouve au moins sur la disquette UTILS #4 de Serge Hammouche. Il y a des versions plus récentes de ce genre de programme et je tacherai de vous les trouver d'ici le mois prochain.

Ed: Le mois prochain nous testons TurboPrint Professional 1.2, qui est enfin disponible en version française.

Monsieur,

Etant passé d'un A2000 (Ver.4) à un B2000 (ver.6), lorsque je crée un RAD disk, il ne résiste pas au reset avec le B2000 (bien sûr, ils ont tous les deux le même Workbench).

D'autre part, lors d'un reset avec mon B2000, juste avant d'afficher la disquette d'invite Wb 1.3, l'écran devient rouge pendant 1/5 de seconde. Est-ce normal?

Charles F. (Bruxelles)

Sur les B2000, le RAD: ne tient plus le reset. La CHIP MEMORY est en grande partie effacée et le malheureux RAD: perd des informations nécessaires à sa survie. Il faudrait écrire un RAD: adapté à ces machines.

L'écran rouge lors d'un reset indique un problème de ROM. (Pour la RAM, il devient vert un bref instant). Ce n'est donc pas normal.

Cher Amiga News,

Il y a peu de temps, j'ai fait l'acquisition (et à quel prix!) d'une carte d'extension BASEBOARD peuplée de 4 Mo et équipée du système PAL B, mon Amiga possédant donc 4.5 Mo au total dont 1 Mo de CHIP et le reste en FAST. Tout content, je me précipite sur la disquette d'utilitaires nommée ZKICK, destinée à transformer mon A500 1.3 en un bel Amiga 2.0. Malheureusement, rien du tout. Cela refuse obstinément de fonctionner. Je possède pourtant assez de RAM. Le problème ne vient pas de l'utilitaire puisque je l'ai essayé sans problème sur un A2000 avec 3 Mo de RAM. J'ai bien relu la notice fournie avec le programme, mais je ne suis pas parvenu à trouver la réponse à mon problème.

Alan Guillevic

Kamel et Marc: le programme ZKick installe le contenu des ROMs 2.0 à partir de l'adresse mémoire $200000 (notation hexadécimale). Il faut donc que les extensions mémoire des machines voulant faire fonctionner ce logiciel installent au moins 512 Ko de RAM, les ROMs 2.0 faisant 512 Ko, à partir de cette même adresse. Autrement dit, il faut que votre BASEBOARD fournisse au système de la mémoire disponible à l'endroit ou ZKick en a besoin. Sinon même en ayant 4.5 Mo (mal placé) vous ne pourrez pas bénéficier du 2.0 avec la version actuelle de ZKick.

De plus sur certains modèles d'Amiga, le système utilise de la mémoire au même endroit. Il faudra donc fournir à l'adresse $200000 plus de 512 Ko. Il faut en fait 1 Mo à partir de $200000. A vous de configurer votre Baseboard, si cela est faisable...

Sur un 2000B avec 3 Mo, cela fonctionne car les extensions B2000 étendent la mémoire supplémentaire aux bonnes adresses.

Ed: Les ROMs de Commodore ne sont pas dans le domaine public, et Commodore ne les a jamais mis à la disposition du public sauf sous forme de kit de mise à jour. La copie de ces ROMs est donc interdite. Dommage, mais vrai. Si vous n'êtes pas un développeur enregistré, vous n'avez donc pas le droit de les posséder. Toutefois, le kit 2.0 sera en vente chez votre revendeur d'ici peu de temps.

Amiga-News,

Depuis que je lis votre revue, je n'ai pas remarqué la publication de schéma électronique se référant à un digitaliseur vidéo. Pouvez-vous nous donner un schéma complet pour ce genre de montage et si possible, pour un filtre électronique RGB?

Jean Michel Thibert (06)

Eric Laffont nous annonce qu'il y a effectivement en préparation un digitaliseur vidéo (le filtre est peut-être pour plus tard). Gardez donc vos fers à souder bien au chaud pour ce montage inédit.

INTER COMPUTING

34 Avenue des Champs Elysees
75008 PARIS

DALLAS - PARIS - ALLEMAGNE

☎ 40 52 27 11 (Sur Paris 16 puis N°)

TELEPHONEZ-NOUS POUR:

Connaître nos dernières nouveautés.
LE DISTRIBUTEUR LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE.
(DESOLE PAS DE VENTE DIRECTE)

ART DEPARTMENT PRO V2.0

LE SYSTEME COMPLET DU TRAITEMENT DE L'IMAGE.
COMPTATIBLE AREXX.
VOUS PERMET DE VOIR VOS IMAGES 24 BITS.
LIT ET ECRIT DANS PRATIQUEMENT TOUS LES FORMATS.
COMPRESSE EN JPEG.
Permet à votre imprimante d'imprimer les images 24 bits

PRIX TTC 1990 Frs

BESOIN DE 2MO DE CHIP MEMORY

(Mémoire vidéo)

MegAChip 2000/500®

Offre à votre 500 ou 2000 2MO de Ram Vidéo.
Parfaitement compatible avec les cartes accélératrices y compris les 68040, et la majorité des Genlocks et extensions mémoires.
Il s'installe sans soudure ni connaissances en électronique.
Auto configurable (pas de logiciel ou commande spéciale), comprend le MO de mémoire nécessaire pour passer à 2MO.

PRIX Sans SFat Agnus 2190 Frs

SECURE KEY®

Condamne l'accés de votre A2000 ou A3000
Vous seul par un code à six caractères minimum pouvez y avoir accés.
Vous pouvez changer le code à tout Moment.
Protection parfaite, car avant d'avoir accès au Système Secure Key vous demande le code.
Carte livrée avec Mode d'emploi en Français. Installation rapide sans soudure ni connaissances informatiques.

PRIX 990 Frs

MULTI-START II®

Pour A500 et A2000

La seule carte vous permettant de changer de kick-start sans interrupteur **donc parfaitement sans danger pour votre Amiga.** VOUS PERMET DE PASSER DE 1.3 A 2.0 OU VICE VERSA (vous pouvez disposer également de 1.2 ce qui vous fait les 3 Kick-starts) avec **"Ctrl Amiga Amiga"**, et cela automatiquement.
Installation sans soudures ni connaissances informatiques.
ENFIN TOUS LES LOGICIELS MARCHENT AVEC LES AMIGAS EN 2.0

PRIX 590 Frs sans Kick Start.
Prix 790 Frs avec Kick Start 1.3

1 MO POUR VOTRE A500+

Carte 1MO de Ram se met dans la trappe de votre Amiga,Peuplée 1MO ce qui porte le **A500+ à 2MO**

PRIX 790 Frs

SOUND MASTER

UN STUDIO SON COMPLET

1) Le digitaliseur: Stéréo - Micro Incorporé - Manette de réglage du volume et des effets - Effets spéciaux (echo déformation etc... en temps réel. - Diverses entrées son. Etc..
2) Le logiciel: AUDIO MASTER IV: Manipulation des sons - visualisation graphique du son etc...

PRIX 1790 FRS

PROMO FEVRIER

INTER COMPUTING VOUS OFFRE LE MEILLEUR TRAITEMENT DE TEXTE SUR AMIGA

EXCELLENCE! 2.0

(Version Française et Compatible Workbench 2.0)
Dictionnaire 150000 mots, Polices Postscripts etc..
Prix 1790 Frs

PRIX FEVRIER 990 Frs

(Les commandes prises en février seront honorées à ce prix)
N'attendez plus offrez vous le meilleur!

STEREO MASTER

La qualité à un Premier Prix
Stéréo Master vous ouvre les portes de la manipulation des sons. Découvrez les immenses possibilités de la numérisation.

Prix 690 Frs

3D TOOLS

TRANSFORMEZ, EXPLOSEZ VOS IMAGES 3 D. Vous faites de l'Image de Synthèse, 3D TOOLS vous simplifie la vie. UTILISATION SIMPLE.

PRIX TTC 690 Frs

COLORIMAGE

Le logiciel de dessin pour Enfants. Loué par la Presse

Prix 290Frs

3D FONTS

14 Polices Vectorielles pour Sculpt, 3d Pro etc...

Prix 290Frs par disquette de 2 Polices

LES PRODUITS IC

Nous disposons de la majorité des produits Pros sur AMIGA. Vous cherchez un produit spécifique? Demandez à votre distributeur de nous contacter ou faites le vous même en nous signalant chez quel distributeur vous voulez trouver votre logiciel ou périphérique une fois celui-ci arrivé.
Nous sommes à l'écoute de vos commentaires sur les produits. Nos services tant en France qu'à l'Etranger les testent mais nous ne sont pas infaillibles.

LISTE DE QUELQUES DISTRIBUTEURS

06 NICE: ASCII tel 93 13 08 06 - **10 TROYES:** MICROPOLIS Tel 25 73 28 49 - **13 MARSEILLE:** A.M.I.E. Tel 91 42 50 42 - INFOLOGS Tel 91 47 01 79 - POINT IMAGE Tel 91 77 95 60 - **14 CAEN:** L'INFORMATIQUE tel 31 85 18 77 - **19 BRIVE:** LOGITHEQUE Tel 55 23 06 36 - **30 NIMES:** A3 INFOS OCCAS tel 66 76 18 81 - **35 St MALO:** P.E.I. tel 99 40 15 00 - **37 TOURS:** KIMATEK tel 47 61 25 52 - **44 St HERBLAIN:** MICROMANIE tel 40 63 07 22 - **74 THONON LES BAINS:** GHISMO INFORMATIQUE tel 50 71 88 00 - **75 PARIS:** A.M.I.E. tel 43 57 48 20 - **76 ROUEN:** L'INFORMATIQUE tel 35 70 53 43 - **76 LE HAVRE:** MEGAVISION tel 35 43 07 38 - **84 AVIGNON:** AITEL tel 90 27 00 09
SUISSE: 1009 PULLY: BARONI ELECTRONIQUE Tel 21 29 40 78

Chère Amigae, cher Amiga

Après trois ans de report, je prends la jet d'encre (un rêve) pour vous printer. J'avoue avoir une grosse config comme vous l'avez vu sur le questionnaire. Quelques remarques, questions et réponses.

Pour la **souris sur la carte AT**, ne pas oublier d'inverser la souris, soit par Amiga P, soit en mettant la souris sur l'autre entrée joystick.

Pour la **carte disque dur sur la passerelle**, le bus n'étant pas adapté en impédance, mettre cette carte impérativement sur un slot à côté de la carte passerelle.

Je n'ai pas réussi à faire fonctionner des **lecteurs 1,2 Mo ni 1,4** Mo même avec le dip sur PS2

Pour avoir le **son sur la carte passerelle**, mettre un petit haut parleur 0,5 Watt d'une vingtaine d'Ohm sur les premiers connecteurs de la carte. Ils portent la même nomenclature sur la carte 88 et 286 (voir doc). Les autres pinoches sont un reset hard et un clavier extérieur, mais sur ce dernier je n'ai pas démêlé le contact synchro du contact donné.

Pour avoir le son sur la carte passerelle avec la **Sound-blaster**, attention, si les anciennes avec les pal fonctionnent sans problème, les nouvelles ne veulent rien savoir. Il faut dire que je l'ai tenté sur un boîtier extension de bus.

La **carte VGA** fonctionne très bien avec son multi-synchrone si vous avez pris le soin de mettre les ***PCpref*** vidéo sur off. Rappelons qu'il est impossible d'afficher deux écrans différents entre la carte côté PC et la fenêtre sur Amiga.

Si vous ajoutez encore une carte IO, n'oubliez jamais de déconnecter les disquettes en retirant le pavé contrôleur, sinon la passerelle inhibera le sien. **com1** marche très bien avec un modem ou une souris. Par contre, **com2, 3, 4** sont fantaisistes. Quelqu'un peut-il me dire quelles sont les données qui transitent par **com2** vers l'Amiga et comment l'utiliser ? Je n'ai pas testé prt2.

Si vous voulez **speeder votre 286 par un 287** avant que ne soit disponible la passerelle 486, ce n'est plus trop cher et cela a de bons résultats, surtout si vous programmez avec Borland. Déconnectez la carte sandwich doucement bien à plat sans tordre les connecteurs. Cela prend un certain temps.

Si vous voulez ajouter **une extension mémoire côté PC** il vous manquera certainement un connecteur 16 bits. Un conseil : ne l'ajoutez pas. Bien souvent les trous sont bouchés par la soudure à la vague. Les déboucher et faire des soudures propres aussi rapprochées, est une manoeuvre trop délicate même par un technicien chevronné. S'il vous plaît Monsieur Commodore cela ne coûterait pas beaucoup plus cher, et cela nous permettrait de mettre plein de nouvelles cartes que vous vendez.

Sur PC avec le peu de mémoire, n'hésitez pas à **ouvrir un disque virtuel** sur la mémoire Amiga avec JDisk. Dommage que je n'aie jamais réussi à le récupérer en lecture écriture après un *ctr alt del.*

Si vous avez une extension mémoire côté Amiga ne la portez pas à 8Mo avec la passerelle. La passerelle a une zone mémoire, reconnue comme extension, qui entre en conflit avec le huitième Mo.

De même si vous avez une mémoire 32 bits que vous perdez lorsque vous désactiver le 68030, les extensions 16 bits plus les 32 bits ne doivent pas dépasser 8 Mo. Je n'ai pas testé la Combo (*Ed: CIS annonce que la carte accélératrice Combo permet de franchir la barrière des six Mo avec cartes XT et AT*).

Si vous avez la **GVP 68030** n'hésitez pas à mettre un interrupteur sur J11 qui déconnecte complètement la carte; plus de problèmes avec les programmes qui ne tournent que sous 68000 et les virus. Il y a également un dip qui permettait de ne déconnecter que le disque dur mais cela ne marche plus depuis quelques temps ??. Il y a également des dip pour déconnecter d'autres éléments comme la MMU. Cependant comme cela marche très bien en soft, je ne vois pas l'intérêt sauf si la carte est HS. Comme je n'ai pas d'analyseur logique avec des entrés analogiques, c'est infaisable.

Si avec votre GVP 68030 favorite, le gourou vous déclare des erreurs 68882, ne faites pas une crise cardiaque, ce n'est rien. Posez la carte CPU sans carte mémoire bien à plat et appliquez des pressions fermes mais mesurées sur chaque circuit. Ceci n'est dû qu'à un contact sournois invisible à l'oeil, suite aux vibrations ou à un transport.

Attention le programme du **scanner CAMERON** plante avec le 68030; ils ont promis de faire quelque chose depuis quelques années. Je n'ai toujours rien reçu-.....??????!!!!!!!!!

Avec le scanner A4 vissez ou dévissez bien à fond la mécanique sinon cela ne répond pas bien. Le programme de reconnaissance d'écriture marche correctement, si l'on ne link pas trop de fonts. Quelqu'un pourrait-il me dire où trouver l'interface PC seul de ce scanner avec les prog? Je ne veux pas acheter un scanner Amiga plus un scanner PC.

Si vous voulez mettre un **disque dur SCSI PC** sur une carte SCSI Amiga GVP série 2 cela ne marche pas. L'auto config reconnaît bien le disque mais avec une capacité de 0 Mo. L'eprom sur le disque n'est pas la même suivant les types de machines, et les données sont à des offset différents.

Si vous ajoutez **la carte multi RS de Commodore** dans un Amiga très chargé, attention à l'alim. Cette carte est très gourmande en énergie. Cela se comprend, mais sa consommation n'est notée nulle part. Résultat l'alim fait un petit "clac" caractéristique avant de rejoindre ses soeurs dans le monde des composants follets.

Pour patcher un prog avec cette carte, dumpez serial.device qui est suivi d'un zéro et remplacez celui-ci par le numéro de RS à servir. Cela marche souvent. Attention cette carte ne permet pas les liaisons midi, pour des questions de vitesse.

Maintenant mes cartes préférées, **les genlocks**. Vérifiez d'abord que le niveau de sortie soit de 1 volt à 0,3 de synchro sur la sortie PAL , sinon ajoutez un correcteur amplificateur de chez HBN par exemple, moins de 200 francs (les mêmes en coffret tout monté 700 francs). Pour régler ces cartes j'ai dessiné une mire UER réglée avec un oscillo (que je donne en DP). En suivant méthodiquement le chapitre technique du manuel on obtient quelque chose d'acceptable, même dans les transitions chromatiques. La bande passante est toujours meilleure que ce que peut passer la norme PAL. Quant à la linéarité limitez le niveau de sortie pour être bon. Vous récupérez le volt grâce à l'amplificateur correcteur. Si vous mettez un moniteur sur la sortie RVB de l'Amiga, n'oubliez pas de retirer les dip sur le genlock pour ne pas écrouler votre entrée. Si vous utilisez une télé sur la prise RVB la synchro est de 5 volts, soit 5 fois trop forte. soudez en série dans votre prise une résistance de 220 Ohm. Ce n'est pas l'idéal, mais vu les fréquences et la longueur de la propagation à la prise, ce n'est pas critique. De plus habituellement ce n'est pas la qualité de la synchro que l'on regarde le plus.

Attention certaines grilles de commutation en vidéo composite envoient un signal entre - 2 Volt et - 1 Volt et les télés n'aiment pas du tout. Il suffit de faire un trigger avec un 2N2222 et une zener pour ramener le signal. Si vous êtes sage et que je me décide, je vous dessinerai un CI d'une grille RVB 8x8 avec ampli variable. Celle-ci permettra de passer vos inserts devant, derrière, avec ou sans truqueur.

Si vous avez deux genlocks, vous perdez une grande qualité en emPALant et en dépALant. La solution pour connecter en RVB les deux cartes est celle utilisée dans Home Kit. Couper les trois pistes RVB sur les condensateurs du pavé de commutation et mettre l'entrée RVB à cet endroit. Si vous coupez les pistes avant les condensateurs, ajoutez dans la prise des condensateurs identiques. Vous gagnerez de la protection dans les accrochages vidéo. La synchro entre par l'entrée vidéo composite. Un petit commutateur 4 circuits permet de préserver l'entrée composite. Inconvénient: vous perdez chaque fois du niveau; d'où l'intérêt de la grille amplifiée RVB. Cette manip n'empêche pas de voir le temps de commutation avec l'image de fond.

Lorsque vous utilisez un câble péritel, savoir s'il est croisé ou non est aussi efficace que les résultats d'une boule de cristal. Une question vous rappellera à ce prin-

cipe car la visu n'accrochera pas. Soit vous étiquetez vos câbles en câblant ceux qui vous manquent soit vous mettez dans le capuchon de la prise un inverseur qui croisera ou non les vidéo in et vidéo out.

Et **AMAX**? j'ai eu des surprises inexplicables. Avec AMAX 1, le lecteur mac monté sur la cartouche n'est reconnu qu'en DF2: pas en DF3: et avec AMAX 2 ni DF2: ni DF3:. Avec le 68030 déconnectez la MMU. Un conseil, prenez un lecteur Mac où l'on peut éjecter mécaniquement avec un trombone, pour les reset trop rapides. Il est difficile de booter hors de ce disque. Alors si sur une démo l'eject n'est pas prévu bonjour pour les mini MACueux comme moi.

Quelques points en vrac. Les possesseurs de passerelle 88 peuvent monter un disk 5 pouces en modifiant leur lecteur externe. Il suffit de réaliser une nappe portant les deux types de connecteur. Même avec une nappe de trente centimètres cela marche encore, chaque fil de données est séparé d'une autre donnée par une masse. De plus je suis dans un champ rayonnant important, avec un transfo MT EDF sous les pieds, et à vue des antennes d'une radio locale avec au moins 2 KW de PAR. Secret: tous mes appareils sont à la terre. En mettant un commutateur sur le SELECT DRIVE 0 de la nappe vous pouvez passer d'un disque à l'autre sans problème car le PC lit son format en piste 0 avant de continuer.

Une série d'Amiga 2000 ont une nappe disquette mal "retourné". Résultat, un conflit avec le second lecteur interne lorsque vous l'ajoutez. Au lieu d'inverser les SELECT DF0 DF1 c'est BSY et DF3 qui le sont. Ce n'est pas grave ici, mais comme c'est cette inversion qui démêle DF0 DF1 les deux réagissent en même temps et DF1 est déclaré BAD. Pour s'en sortir il suffit de mettre le DIP de DF1 sur SELECT 1.

Si votre **souris** ne répond plus mais que tout semble normal il y a, à côté de la prise clavier, un composant vert de la forme d'une résistance qui est un fusible. Sonnez-le: s'il a valsé suite généralement à l'insertion dans la prise sous tension (court circuit avec la terre de la fiche), ne le dessoudez pas. Fixez un support de fusible verre grâce à un trou libre tout à fait à droite de la carte, et reliez ce support sur les pattes du fusible vert. Prenez le plus petit fusible que vous trouvez: 100 mA. Le problème est identique avec les sorties série parallèle. Bien sûr les fusibles sont à côté de ces prises.

Si vous voulez **piloter deux ou trois Amiga avec le même clavier**, ce n'est pas une mince affaire. Un commutateur ne suffit pas car il faut alimenter le clavier en permanence. De plus la commutation crée un zéro volt qui boote votre Amiga. Des diodes strappées par le commutateur limitent ce défaut en empêchant que les alim n'alimentent l'Amiga resté éteint. Un condensateur d'au moins 470 microfarad atténue la DDP de 0,6 volt des diodes pendant la commutation. Malgré cela un bouton poussoir sur le reset du clavier doit être prévu car il est rare que l'on démarre la machine qui correspond à la commutation du clavier.

Ne nettoyez JAMAIS le clavier avec une bombe F ou l'équivalent. Si celle-ci donne d'excellents résultats dans l'industrie électronique, elle attaque les précieux contacts au carbone du clavier. Si celui-ci a des défauts, enlevez toutes les petites vis, sans les perdre, et nettoyez chaque contact, avec de l'eau savonneuse sur un coton tige.

Rincez bien. Démontage, nettoyage, remontage, trois à quatre heures de travail minutieux. Si le clavier est du type "*touche soudée individuellement*", abandonnez! Quelquefois, certaines touches ne répondent plus, particulièrement la barre ou le return. Il s'agit de touches à contact rigide. Retirez le cabochon, vous verrez : les contacts sont soit pliés, soit simplement ne se touchent plus. Quand vous enfoncez la touche, redressez les par actions successives, sans trop forcer.

Witness

PETITES ANNONCES
Gratuites pour les particuliers

Vds Amiga 2000B + kit PC XT A2088 + HD 52Mo + Ext 2Mo + monit. 1084S + logiciels (le tout garanti 10 mois): 11000FF (démo possible sur Toulouse). Bertrand au 65.29.61.73 (W.E.).

Vds Amiga 2000 8Mo, moniteur couleur, état neuf, avec disque dur GVP 45Mo, carte ICD RAM, 3 lecteurs, imprimante IBM data product en cadeau. Valeur: 18000FF. Vendu 13000FF. Tel: 43.48.37.70.

Vds disque dur GVP impact série II, 42Mo + 2Mo fast RAM. Tel: 84.47.24.29.

Vds Amiga 2000B + écran 1084 + disque dur 40Mo + carte passerelle AT2286 avec lecteur 5'1/4 1,2Mo + imprimante star LC 10 + joysticks TBE. Le tout: 10000FF. Dept 91. Tel: 64.97.13.03.

Vds Amiga 2000B extention mémoire 2M, DD 20Mo écrans 1084S + Taxan multilvision Imprimante matricielle Citizen. Table à digitaliser Easyl. Prix: 11000FF à débattre. Tel: 76.41.82.76.

Vds Amiga 500 + extension mémoire 512Ko et émulateur ATonce montés + microprocessur 68000 + nombreux logiciels PC et Amiga ø cable péritel, le tout sous garantie (novembre 91) à 4900FF. TV couleur 36cm à télécommande + antenne télescopique sous grantie (septembre 91) à 1500FF. Port assuré. Ecrire à: A. Joseph Entsoa 322ø section, 63505 Issoire.

Vds pour A2000 dit PC AT A2286 lecteur 5'1/4 1,2Mo + filecard 30Mo + port série RS232. Le tout 4500FF. Tel: 74.86.10.99 Lionnel.

Vds logiciel Puclishing Partner Master V1.8 Fr: 1800FF (mise à niveau V2.1 pour 1000FF). TéL: 30.24.57.79 (Yvelines), après 20h.

Vds Cybercon 3, Indiana Jones 3, ninja Warriors, Tennis cup, starglider 2, Chase HQ: 80FF l'un ou 300FF l'ensemble. Tél: 68.27.33.54 (week-end) demander Stéphane.

Vds Amiga 2000B (WB1.3) complet avec écran 1084 et de nbr logiciels, livres, revues etc... prix: 5090FF + carte PC-XT lecteurs 5'1/4, DD 20Mo + docs + nbr logiciels, prix: 1990FF + 68020 - 16Mhz et 2Mo AS RAM prix: 2100FF + A2090 (autoboot) et DD 40Mo: prix 2100FF + Modem 2400B prix: 800FF + imprimante Nec P60 24 aiguilles + kit couleurs, prix: 4300FF. Contacter Raphaël 50.03.77.63 (74) ou François (194122) 3000740 (Suisse).

Cherche contacts pour échange logiciels (P.A.O. bureautique, dessin, jeux). Envoyer liste, ma liste en retour ou téléphonner. Vds extension mémoire pour A500 de 512K: prix 250FF. Tél. 31.94.58.30 demander Alain.

Pour Amiga 2000: vds carte PC XT avec drive 2088, 1600FF ou échange contre un lecteur interne et 1000FF. Ecran monochrome ambre (Zenith data systems) 1000FF. Ou échange le tout contre un DD de même prix. Tél: 89.32.19.12.

Vds carte paserelle PC XT A2088 pour Amiga 2000 sacrifiée à 890FF. Tél: 77.72.05.37.

Vds pour A2000: carte XT2088 + 5'1/4 + DOS 3.30 + doc complète, très peu servi: 1200FF. Tél: 98.84.24.44 après 20h (demander Olivier).

Vds carte A2286 (Janus V.2.0) complète avec manuel et lecteur 1,2Mo, en parfait état (07/91) avec lecteur supplémentaire 1,44 Mo (3"1/2), MS-DOS 5.0, Windows III, Works 2.0, le tout pour 2500FF port compris, Sopcic Daniel, Tél: 43.88.52.88.

Vds compilateur Amos dans emballage d'origine: 200FF. Christophe Tual, Les Laurières, Av. Beausoleil, 64320 Bizanos, Tél: 59.30.00.19 (week-end de préf.)

Groupe cherche, sur Paris et région parisienne de préf., 1 coder Amos et 1 graphiste pour réalisation de démos originales sur Amiga. Contacter Yann Morin, 51 rue Emile Zola, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél: 64.96.24.81.

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1084P + modem 1200 bauds + 50 disks + Joys + livres+ revues + housse de protection + cables. TBE. Prix à débattre 6600FF. Contacter Florent au 47.28.61.86 (après 19h).

Vds A500 1.3 + ext. (512Ko + horloge + 2 Joys + 20 disquettes de jeux: 2300FF. Exc. état. Lect ext 3'1/2: 400FF. S.Vignoli. Tél: 48.89.30.99.

Vds tablette graphique Summasretch pro A3, état neuf, driver PC et Amiga neuve 12000FF vendue 4000FF sacrifié! Genlock GST Gold SP 3500FF. Extention mémoire 512 K avec horloge 250FF Sculpt animate 4D avec manuel et disks de données: 1000FF. Tél: 60.22.00.34 le soir.

Vds magnéto 8 pistes Tascam 38 avec berceau, DBX, pédale RE-RE, Cde à distance. Excellent état peu serri: 14500FF. Tél: 48.86.52.76 (Ile de France).

Vds DD A590 20Mo pour Amiga 500 encore sous garantie et en très bon état. 2000FF. Tél:93.72.57.63.

Inédit: l'astrologie sur votre Amiga. Calcul du ciel de naissance et interprétation très détaillée en français + fonctions inédites, 1Mo requis. Prix: 290FF. J. Banlin, 3 Impasse des muriers 33127 Martignas. Tél: 56.21.46.47.

Echange News sur Amiga: jeux, utilitaires, démos. Envoyer liste à Thierry Durand, 5 Allée Paul Gauguin, 47510 Foulayronnes.

Vds en très bon état (originaux) pour Amiga Photon Paint: 350FF, Deluxe Paint 2: 250FF, Digiview (interface + digitaliseur): 800FF. Vds également livres neufs + disquettes pour Atari, le livre du graphisme: 150FF, GFA Basic 3.0: 500FF, livres sous emballage. Pour tous renseignements tél après 19h au 87.98.89.73.

La totale: vds A500 + lect. ext. + disks (DP, jeux, utils) + ext. interne 2Mo + DD Trumpcard 52Mo + cartouche Action Replay III + livres + joys. Prix: 10500FF à débattre. Contacter Arnaud au 54.20.81.61.

Vds pour A2000 carte passerelle XT A2088D complète avec lecteur 5'1/4 360K, MS-DOS 3.21, 3.30 et 4.01, Janus 2.0 et docs. Le tout 1200FF. Contacter Lionel Billiet, 42 rue Genissieu 38000 Grenoble. Tél: 76.87.89.01, (après 18h30).

Vds A500 + ext. Ram 512Ko avec horloge (sc501) + monit. couleur 1084S + livres et revues Amiga + env. 200 disks 3,5p. Prix: 4500FF. En cadeau 2 boîtes Rang. disks Mediabox. Tél: 94.53.66.02 ou écrire à Franquenk Michel "Le verger des arènes 69 rue des Pêchers 83600 Frejus.

A céder: 1 disque dur Miniscribe 8425 ST-506 "de base" 20Mo-65ms servi 15 jours (cause upgrade SCSI 100Mo), 1 carte contrôleur disque dur ST-506/SCSI autoboot Commodore A2090A neuve servi également 15 jours, tous les deux achetés en oct.1990 et n'ayant pas servi depuis: 900FF chacun ou 1600FF les deux. (le disque dur est évidemment utilisable sur d'autres machines!). Ou échangerais mon A2090A autoboot contre une "ancienne" A2090 non autoboot (qui marche!!!) + 500FF. Egalement RAMS dynamiques 1Mbit X Toshiba en 100ns (X36) et 120ns (X32) boîtier DIP, de récupération (dessoudées) mais testées et garanties 100%. Prix à débattre, de préférence tout le lot en même temps. Conviennent parfaitement pour extension mémoire Amiga ou autre. Pour tout ça et plus encore, s'adresser au 79.25.67.14 (Savoie) en soirée.

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.75$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, chèque visé ou carte Visa à Proback, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières Ouest, Québec G8Y 5G8

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SOURCES DE DP

Nouvelle Rubrique Gratuit
Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts (Associations à but non lucratif seulement)

ATTILA Graphismes, Musics, Samples, Utilitaires, Modules, Demos, Megademos, Radio-Amateurs, Fred-Fish ; 15F la disquette frais de port compris + 1 gratis par tranche de 10 Catalogue sur disquette contre 10F.
ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX

❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊

LOAD'N'ENJOY, musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F disquette comprise. Envoyer 4F pour cataloque. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊

COMMODEXPLORER / CORSAIRE PRODUCTION. Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) 15 à 20FF la disquette. Recherche créateur vidéo ou animation pour projet Vidéographique. Envoyer 1 timbre à 4FF pour catalogue. Contactez-nous, réponse assurée. A6 La Rocade 91160 Longjumeau.

❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊

FREE WORLD DP distribue et produit des disquettes sur Amiga. Prix de 13F/ disquette. Catalogue gratuit contre timbre à 4F. Recherchons également de bonnes créations...N'hésitez pas, écrivez à FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX

❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊

ONLY WAY CLUB diffuse et produit des disquettes DP. Plus de 1700 disks (Fish, Amos, Seka, ect). Prix à partir de 2 Frs/ 10 FF. Demandez notre catalogue sur disk gratuit à: ONLY WAY, BP 78, 2822 Courroux, SUISSE.

Pour tous les fanatiques de Domaine Public, ORION DIFFUSION vous propose des Slides, des MégaDémos, des Musics-disk, des previews, des Fred Fish... Ainsi que des superbes séries "ORION" ! De 13F, disk compris. Demandez notre catalogue en nous envoyant un timbre à 5F. ORION DIFFUSION, BP 262, 59306 Valenciennes Cédex.

❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊❊

CFP diffuse sa collection de DP sur AMIGA Plus de 50 disquettes au prix de 25FF + 2,50(port). Nombreux logiciels en Shareware Compensé à partir de 250,00FF. Catalogue contre 3,80FF à: CFP, 2 bis Avenue Galillée 92140 Clamart.Tél: 45 37 18 67.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

France
13 **Infologs** 205 Rue ST Pierre 13005 Marseille
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 **Softone**, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Québec
Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Info Plus 1828 Rue Notre Dame, Trois Rivieres G9A4Y1
Visipro 991, Boul. Talbot Chicoutimi G7G 3W5

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse
10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Mix Image,** Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Dynamic Computer** r Gutenberg 5 Genève
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

AmigaNews - abonnement

Abonnement d'un an (12 numéros).....290F
Pour l'étranger (tous pays).....345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon quantité):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro.....**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, tél 33-53-88-07
50 St Lô 16/32 micro, La Heuperie 50000 St Lô tél 33-57-59-57
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARRE GUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-33-07.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB AMIGA, Maison des Elèves de Télécom, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

BELGIQUE
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

QUEBEC
Club Amiga Montréal (CAM) C.P. 5195 Succ. C, Montréal H2X3N2

SUISSE
1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC. 022.797.44.64, 1214 GENEVE
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

Images proposées par Pierre Ardichvili
(Voir article sur MathVision page 20)

AVIDEO

12 BITS ET 24 BITS SANS COMPROMIS

MERVEILLE d'intégration pour 4096 et 16 millions de couleurs en HIRES OVERSCAN (768*580) dans un mode d'affichage standard

VERITABLE affichage de qualité professionnelle de 12 à 24 bits/pixel HIRES. RIEN A VOIR avec un pseudo HAM ou une reconstitution de la vidéo composite à 4 bits/pixel HIRES en VHS dégradé.

COMPATIBLE avec l'imagerie standard de l'Amiga. Workbench en transparence. Mémoire-image de 1,5 Mo ou 3 Mo incluse.

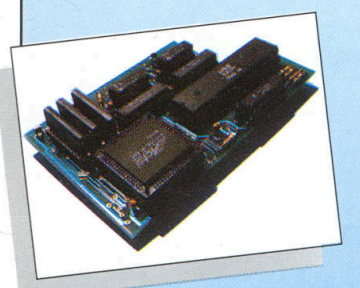
COMPATIBLE avec tous les flicker fixers et genlocks internes et externes : trois niveaux d'incrustation possibles.

Logiciel de dessin AVPAINT fourni en standard avec le logiciel de présentation OPERA.

NOUVEAU : TVPAINT de TECSOFT, le nec plus ultra des logiciels de dessin professionnels, en version accélérée de 40% : 2390 F.

NOUVEAU : AVANIM, logiciel d'animation en double-buffering maintenant disponible en standard Mise à jour : 350 F

IMMINENT : dispositif de digitalisation instantanée 12 et 24 bits en 1/25 sec compatible avec AVIDEO 12 et 24 : 1290 F



ARCHOS
99, rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
Tél. : (1) 60 13 90 49

AVANCEE
93, ave . du Gral Leclerc
75014 Paris
Tél. : (1) 48 92 52 48

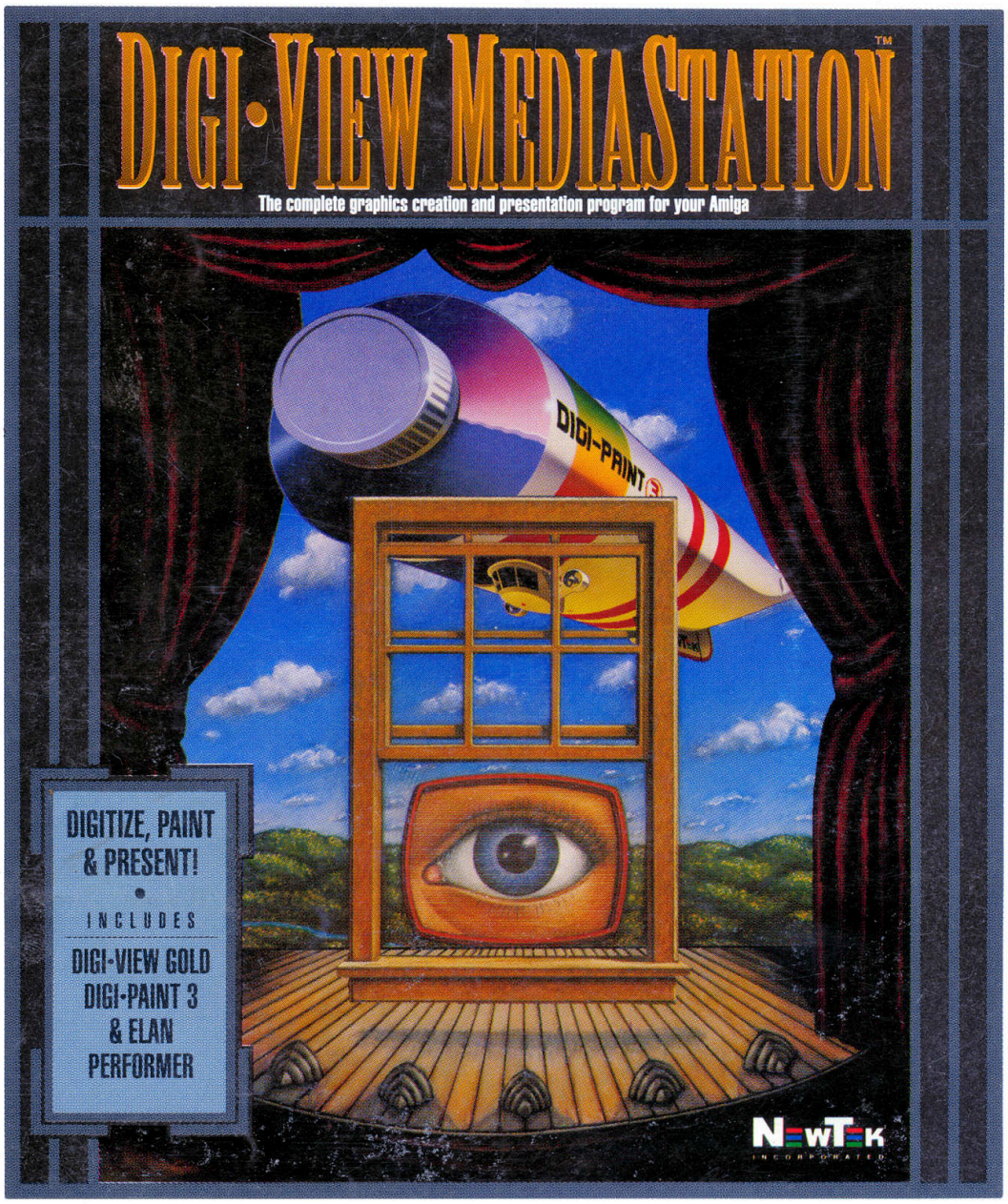
TECSOFT
19, rue Dupont des Loges
57000 Metz
Tél. : (16) 87 74 33 27

AVIDEO12 : 2490 F
4096 couleurs en 768*580

AVIDEO24 : 4490F
16 millions de couleurs en 768*580

AVIDEO PRO : 6290 F
AVIDEO 24 + TVPAINT

UN EVENEMENT NEWTEK !

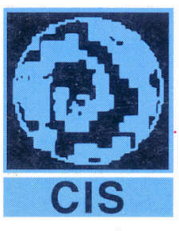


DIGI-VIEW MediaStation
3 outils pour concrétiser votre créativité.

Digitalisez : réduisez le monde à l'échelle de votre Amiga grâce à Digiview, le périphérique Amiga le plus vendu de sa génération. Universellement reconnu pour la qualité de ses restitutions, Digiview 4.0 capture en quelques secondes une image étonnante de réalisme, en provenance de votre caméra vidéo(*). Il ne vous reste plus qu'à utiliser vos digitalisations dans vos vidéos, animations, mise en page, présentations ou pour votre plaisir.

Créez : refaites le monde à votre idée, en 4096 couleurs simultanées à l'écran. Pionnier du mode Hold and Modify, et sans cesse amélioré, DigiPaint 3 est le logiciel de dessin en HAM le plus rapide, le plus ergonomique et le plus puissant sur Amiga. Fonctionnant en multitache avec Digiview 4.0, DigiPaint 3 est l'outil idéal pour retoucher vos images digitalisées.

Présentez : Mettez en valeur vos productions par une présentation dynamique et parfaitement rythmée. En quelques clics de souris, Elan Performer 2.0 vous permet de piloter précisément l'affichage de vos images ou animations, en automatique ou de façon interactive à l'aide du clavier Amiga ou d'un clavier MIDI(**). Les nombreux outils de Performer 2.0 en font un utilitaire graphique indispensable.



DIGI-VIEW MediaStation
1995 Frs TTC
prix Public conseillé.

CIS · 14, Avenue HERTZ · EUROPARC · 33600 PESSAC · Tel : + 56 363 441

* ou toute source vidéo fixe, peut nécessiter l'emploi d'un filtre électronique.
** nécessite une interface MIDI.